

COV

# Commodore Világ

FÜZETEK

Rr.01-02.

I. évfolyam

1995/szeptember-október

ISSN 1219-4433



Lap- és Könyvkiadó Kft.

COM-WARE

Ára: 398,- Ft

Előfizetéssel: 338,- Ft

**C64 programozástechnika**

**Amiga felhasználói rovat**

**C64 és Amiga leírások**

**C64 felhasználói rovat**

**AMIGA NEWS**

**Elsősegély**

**TökösMákos**

**Térképek**

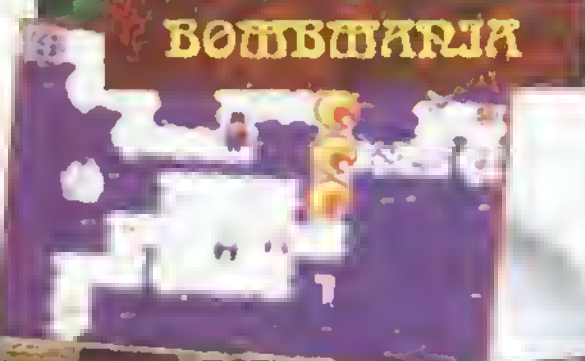


# AMIGA NEWS

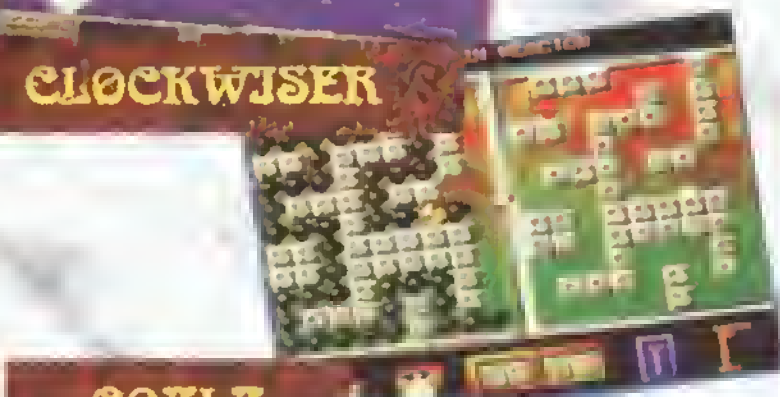
ALien BREED 3D



BOMBMANIA



CLOCKWISER



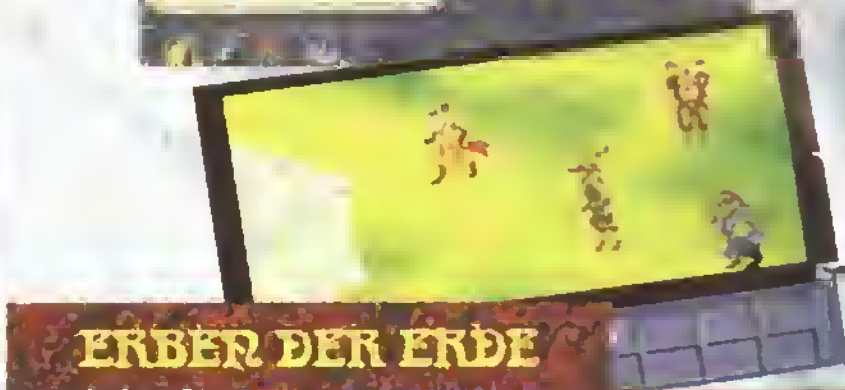
COALA



DER REEDER



ERBEN DER ERDE



FEARS



IRON GATE



MAD NEWS



# Tartalom

Tartalom, bevezető...	
Bevezetőnek egy kis tartalom .....	1
AMIGA NEWS	
Unokáink sem fogják látni .....	2
Battles of Napoleon (C64, Amiga)	
Abból is a scenery disk, már akinek működik .....	4
PIRATES! (C64, Amiga)	
Nélküle már hiányérzelünk lenne .....	6
King's Bounty (C64, Amiga)	
A király kokuszos csoklijáról sem lehet eleget írni .....	7
FIGHTERZZZ (Amiga)	
Összefoglaló az Amigán megjelent verekedős játékokról (Mortal Kombat I-II, Street Fighter 2, Ellmania, Body Blows & Galactic, Rise of the Robots) .....	13
TökösMakos	
Deuteros (Amiga), Law of the West (C64), Legions of Death ...	17
Loco (C64, Amiga), Lords of Doom (C64, Amiga) .....	18
Rambo 2 (C64, Amiga), Scarabeus (C64) .....	19
Space Taxi (C64), Spike the Viking (C64) .....	20
Terminalor 2 (C64, Amiga), VIZ 100% (C64, Amiga) .....	21
Werevolves (C64), Wings of Fury (C64, Amiga) .....	22
Elsősegély	
Oh, ChuckyChuckyChucky! (Még mindig hogy jön ez ide?) ....	23
MAPS	
Master of Magic (C64) .....	30
Ambermoon (Amiga) .....	31
ELITE sorozat - Közkiválatra (C64, Amiga, Plus/4)	
A legenda CoV 1-8 cikksorozatát csak most egyben! .....	32
Dungeon Master - Közkiválatra (Amiga)	
Aktuális feleleveníténi, a 2-es megjelenésekor .....	45
C64 felhasználói rovat	
Planetarium .....	48
ROMUZZAK Editor .....	49
Sorter Boot, Sprite Editor, Voice Master .....	51
C64 programozástechnika	
Mouse Pointer 3 .....	52
Osztott raszlercsíkok, Interlace raszlercsíkok .....	53
Raster rugó, Screen scroll .....	54
A sinus .....	55
Sinusraster .....	56
Számklíratás .....	57
AMIGA felhasználói rovat	
Az .....	58
A C64 és az Internet	
Ez nem mese, olvassátok el! .....	61
Hírdetések	
Aprócskák .....	64

## Épp ez jutott eszünkbe...

Jó estét, jó szurkolást kívánunk minden Commodore-os halandónak, aki a képernyő előtt ülve kiegészítő táplálék gyanánt az új Fűzet-t, kím. akaiom mondani a CoV füzetek első(-kettő) számát vette magához. Hogy sikerül-e majd megemészteni, azt ki-ki saját belátására bízzuk, azonban a változatosság kedvéért elemezzük pár szóval ezen papírhalmaz történetét.

A formabontásról: vagyis az A/4 helyett miért jobb a B/5 formátum (a következő 2 évezredben úgyis minden levél ezzel fog foglalkozni). Most rendkívül okosak leszünk: nem akartuk saját magunkat utánozni. Bármennyire is hihetetlen, de innen tűz a szél. A növváltozást nem volt egyszerű átvészelni, és hivatalosan a Computer Világ nem új lapként került piacra, hanem a Commodore Világ-nak változott meg a neve. Így megmaradt a CoV logo, a formátum stb. Ez persze némi hátránnyal is járt, sokan a mai napig Commodore Világ-ot vesznek a szájukra, amikor a CoV-ról beszélnek, és

utóbb helyesbítének. A hivatali oldalát tekintve tehát nem lehetett ismét Commodore Világ néven lapot indítani, mert az hivatalosan meg sem szűnt, csak a neve változott meg, ezért lett Commodore Világ Füzetek. A Füzet szó persze nem ad okot a kisebb formátumra. Okot ad viszont az említett tény, nem szeretnénk, ha banális keveredéseket okoznánk, szemléltetni szeretnénk egyfajta alá-felé-rendeltségi viszonyt, azaz az anyai lap a Computer Világ marad, melynek kisöccse a Commodore Világ Füzetek. Az arról: Morogor azt lehet, de a piac törvényeit nem tudjuk betöltyásolni. Ez azt jelenti, hogy a Commodore tabor rohamos beszűkülésével egyenes arányban áll az alacsonyabb példányszám is. Nem hisszük, hogy tovább kellene ragozni a dolgot, egy azonban biztos, az előfizetőknek jelentős kedvezményt tudunk biztosítani, és tudunk a jövőben is. A lényeg: Ez a kiadványunk 64 oldalon garánciáltan PC-mentes. A következő 2 szám is összevontan jelenik meg december elején. Addig is tartások ki valahogy!

# CoV

Commodore Világ füzetek  
1995/szeptember-október

I.évfolyam (Nr.01-02.)

Megjelenik: 2 havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felelősen szerkesztő: CoVboy

Borító: Stallone (Amiga)

Belső grafika: Müller László (Getto)

Munkatársak: Balázs Károly

(JokeRSolt), Bodnár

János, Dzsambo Stoven,

Fűzesi Zsolt, Gumiboy, Kis

Róbert (Anystono), Kovács

Péter (J.W.Smith), Kószó

József (JOE), Molnár Zsolt

(DoT), Nagy István (PILU),

Richter Attila (Rici), Simar

András, Tarján Péter

(TeoPee), Torba László.

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI.Vásárhelyi P.u.8.

Postacím: Com-Ware Kft (CoV)

Budapest, Pf. 363.

1519

Itt lehet levelezgetni!

Bankcím: Ide ne ír levelet - arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz átutalási hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papírszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzüsszeg címzettje' rovatba: Com-Ware Kft. OTP címére, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk középítő szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 - és azt, hogy a pénzt mire adtátok fel). Természetesen amíg elfogadják, célszerűbb a régebbi sárka csekket felhasználni!

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget!

Tördelés, színbontás: Com-Ware Kft.

Levitágítás: Timp Kft.

HU-ISSN 1219-4433

AGROPRINT Nyomda, Gyál

(Munkaszám: 95/151)

Felelős vezető: Tóth László



Lap- és Könyvkiadó Kft.

# COM-WARE



## FÜZETEK





nyes kiadás, 20 db, régen ellefedett szöveges kalandjáték található a gyűjteményben. Bármennyire is hihetetlen, de a játékok között több egykoron még ZX Spectrumra jelent meg. A 20 játékból álló csokor a kiadó elsősorban fiataloknak (10 évtől) ajánlja. Géptípus: A500/A1200, min.0.5 MB

#### MEGATRAVELLER II./Action 16.

A *Quest for the Ancients* alcímet viselő szerepjátékot ugyancsak ismerhetjük már PC-n. Ezúttal Amiga 500-on jelent meg. A játékban egyébként csoda-ürhajókkal kalandozhatunk bolygók között, miközben különféle feladatokat kell megoldanunk. Géptípus: A500/A1200, min.1 MB.

#### SIMON THE SORCERER 2./

*Adventure Soft*

Hurrál Végre valami színvonalas alkotás, ami egyidőben jelent meg a PC- verzióval. Így ne is írunk többet róla, miután egy teljes leírást találhatok a CoV 60-ban.

Géptípus: A1200/CD32

#### WHALE'S VOYAGE II./Neo

Ez már a második! A 7 disken megjelent szerepjáték méltó utódja az első résznek. A 3D játéktér kidolgozása kifinomultabb lett. Az *Ambermoon*-on edzett játékosoknak azonban valószínűleg nem lesz nehéz átrágniuk magukat a rengeteg labirintuson. Géptípus: A500/A1200, min.1 MB.

## SZIMULÁTOR

#### CDALA/Empire

Igen jól sikerült harci-helikopter szimulátor. A játék vektorgrafikás, egyszerű vezérelt, egy szigeten játszódik, ahol hatalmas csetepaték várnak ránk. Sok siker! hozzá.

Géptípus: A500/A1200, min.1 MB.

#### DBSESSION/Merlin

Ezúttal flipperrel lepett meg minket a *Merlin*, 4 pálya, extrák stb. Lesz AGA-s verzió is.

Géptípus: A500/A1200, min.1 MB

#### PINBALL ILLUSIONS/21st Century Entertainment

A PC-n már méltán nagy népszerűségnek örvendő flipper játék ezúttal CD32-re jött ki, semmivel sem alulmúlva a PC-s kollegát! Géptípus: CD32

#### RALLY CHAMPIONSHIP/Flair

A *Flair* programjában egy kis autóval kell rohangásznunk körbe-körbe, valami pályaszerűsége. Ezt hívják általában autóversenynek, csak a kivitelezés lett egy picit dedós. Azért el lehet vele szórakozni.

Géptípus: A500/A1200/CD32, min 1 MB.

#### TURBO TRAX/Arcane

Na tessék, itt a következő. Ha valaki megmagyarázza, hogy 1995-ben mi indokolja ilyen autószimulátorok megjelenését, azt szerelelletl várjuk. 1-2 játékos üzeminőd, és minden, ami az előzőben is benne volt.

Géptípus: A500/A1200, min.1 MB.

#### WHEELSPIN/Skidmarks

Hááát? Úgy látszik sorba jönnek ki a "jobb-nál-jobb" autószimulátorok. A *Wheelspin*-ben is egy kis degenerált autóskaival kell rohangálnunk, azonban itt nem egy szabályos pályán körbe-körbe, hanem egy labirintusban össze-vissza. Azért mégis csak az a legjobb benne, hogy egy 4 játékos adapterrel akár négyen is nyústólhatjuk egyidőben a pályát.

Géptípus: A500/A1200/CD32, min.1 MB.

## STRATÉGIA

#### DER REEDER/Software 2000

Ismerős a név, nem? REEDEREI néven pár évvel ezelőtt C64-en debütált egy hasonló mű, melyben a hajóépítéssel és hajózással kapcsolatos mindennemű ludományunkat bemutathatjuk. Amíg a téma a legendás *Ports of Call* megjelenésével vált népszerűvé, később a *High Seas Trader* ezt a sikert tovább koronázta. A programozó kezei közül olyan ismert proggy-k kerültek ki, mint pl. *Bundesliga Manager*, *Hattrick*, vagy *Kolumbus*. Nagyon színvonalas munka.

Géptípus: A500/A1200/CD32, min 1 MB.

#### FOR PRESIDENT/CompuTec

Sokan hódolnak az olyan stratégiai játékoknak, amelyekben egy bizonyos dollár papa személyében az a feladatunk, hogy minél nagyobb profitra tegyünk szert azzal, hogy kereskedünk, tőzsdézzük stb.

Géptípus: A500/A1200, min.1 MB.

#### MAD NEWS/Ikarion

Az *Ikarion* stratégiai játékában egy lap, a **MAD NEWS** főszerkesztőjeként kell lengetni életünket, persze közben váratlan és furcsa feladatok várnak ránk...

Géptípus: A500/A1200, min.1 MB

#### ULTIMATE SDCCER MANAGER/IMPRESSIONS

Ez szintén PC-s átirat. Feladatunk a menedzselés, avagy egy csapat sorsa függ irányításunk sikerétől.

Géptípus: A500/A1200, min 1 MB

## LOGIKAI/EGYÉB

#### BOMBMANIA/MegArt

Hagyományos logikai blokk-játék, annyi plusszal, hogy itt a rajzfilmekből ismert kevéseinkkel (*Tom & Jerry*, *Speedy Gonzales*, *Pink Panther* stb.) játszhatunk. A játék 1 lemezen jelent meg.

Géptípus: A500/A120, min.1 MB.

#### CLOCKWISER/Rasputin

C64-en a hanyatlás utolsó lázisaiban lucatjával jelentek meg az ehhez hasonló logikai játékok. A ládatologató kategóriába tartozó játék nem egy nagy durranás...

Géptípus: A500/A1200/CD32, min 1 MB

#### HOT BLOX/CompuTec

Egy újabb Tetris változattal találkozhatnak azok, akik beszerzik a játékot. A játék talán egyetlen erénye a 2 játékos opció. Más újítással nem találkozunk.

Géptípus: A500/A1200, min.1 MB.

#### MAGIC SERPENT/CompuTec

Ki ne ismerne, még a Spectrum idejében népszerű *Snake*II, meg hasonló kigyós játékokat. Nos, ez sem különb, még kell akadályoznunk, nehogy annyit zabáljon az a tránya kigyó, hogy a hossza növekedése miatt utolérje magát. Hááát?

Géptípus: A500/A1200, min.1 MB

#### MIMIC/CompuTec

Nini, egy mimik! Mátrix táblas játék időlimittel, amelyben a memóriánknak igen nagy szerepe lesz.

Géptípus: A500/A1200, min 1 MB.

Dzsambo Steven



# BATTLES OF NAPOLEON

Alig 3 esztendeje, hogy Benke Gábor jászberényi olvasónk A CoV 23-ban látta az olvasók elé ama jó tulajdonságát, miszerint szabadidejének nagy részét azzal tölti, hogy Borogyinonál szabdalja az oroszokat kedvenc C64-esén. Ő akkor azt regélt, hogy a *Battles of Napoleon* szerinte a legjobb stratégiai játék C64-en. Ezt persze azóta többen felül-überelték (ld. Storm Across Europe), azonban ez az értékén mil sem változtatott.

A CoV 23-ban egy részletes kezelési útmutatót kapunk a menüpontokról, valamint pár tippet a játékhoz. Barátunk azonban ellefejtett kitérni arra a különös tényre, hogy az egyébként C64-en 3 lemezoldalas játék 2-3. lemezoldala egy ún. Scenario disk, avagy pályát is tervezhetünk kedvűnkre. Amiga tulajdonosok számára jó hír, hogy a játéknak van Amiga verziója is, bár mi még nem találkoztunk vele, viszont annyi bizonyos, hogy 1 lemez a játék és később egy újabb lemezen adták ki a scenario disket.

Ezúttal tehát a scenario disket vettük nagyító alá, akl! a menüpontok leírása is érdekelt, azoknak javasoljuk a CoV 23 beszerezését (még van belőle, úgyhogy a szerkesztőségen keresztül megrendelhető).

Ha nem akarunk sokat töltögetni, akkor a — C64-en — "Frontside of Scenario disk"-ről töltjük be a "Fast"

file-t. (C64-en célszerű RUN kiadása előtt a keretszint a POKE 53280,0-val átállítani). Ekkor megjelenik a főmenü. Az 1. pontot választva a gép generál scenario-t, a másodikkal a meglévőket szerkeszthetjük át, de a lényeges a 3. lesz. Ezt választva — C64-en lemezcsere-s-formázós örület után (szükség lesz egy Save disk-re) — egyből a hadsereg generátorban találjuk magunkat.

## A menüpontok:

**CONTINUE:** Továbblépés

**EDIT an army:** A tárban lévő hadsereg átszerkesztése.

**LOAD/SAVE army:** Félreértések elkerülése végett erre csak levélben válaszolok.

**GENERATE an army:** Ez következik most:

**RANDOM Generated army:** Az!

**SELECT standard unit:** A 265 (Amigán úgy 800) mintaegység közül kiválasztott alapján generál hadsereget.

**GENERAL standard unit selection:** A megadott év szerint generál hadsereget.

**Kérdés:** Mi az a Purchase unit?

**Válasz:** Fogalmam sincs. Aki tudja, írja meg, én mindig "No"-t választottam rá.

**Kérdés:** Hogy szervezzünk egy teljesen új hadsereget?

**Válasz:** A *Select standard unit selection*-ben 1 db. egység generálatása. Ezt nem lesz nehéz felülrni.

Ezek közül választva előbb, vagy utóbb a *Leader organizational table*-ben kötünk ki. A kurzormozgatókat nem írom le, ami érdekes:

- *size leader change:* egység mérete

REG — ezred

BRIG — dandár

DIV — hadosztály

COR — hadtest

ARM — hadsereg

- *bonus:* a parancsok minősége 1-15-ig

- *return:* A parancsnok nevének megadása. A #CHR LEFT a még felhasználható belük száma jelzi. A név után álló szám azt jelenti, hogy azon számú parancsnoknak van alárendelve (gyk. hadosztályparancsnok a hadtestparancsnoknak...).

- *reorganize leaders:* A parancsnokok "sorrendbe rakása". A nagyobb magasabbegységbe tartozókat egymás alá írja (gyk. a hadseregpk. alá a hadtestpk.-ot, alá a hadosztály- ill. azok dandárpk.-ait.). Ez egy kicsit zöld, de aki látja, meg fogja érteni.

- *continue:* Továbblépés a *unit organizational table*-be. Ekkor a következőket leljük:

- *reorganize unit:* Na, mint az előző, csak a csapatokkal.

- *size unit:* Aegység mérete.

BATT — zászlóalj

REG — ezred

**BRIG** — dandár

- **return**:

1) **Alegység neve** (#CHR LEFT: karakterek lehetséges száma)

2) **Superior leader**: Melyik magasabbegységbe tartozik az alegység. A parancsnok számát kell megadni.

3) **Attacked leader**: Melyik parancsnok tartózkodik az egységnél. Ennek a számát kell megadni.

- **continue unit editor**: Az alegységeket szerkeszthetjük meg vele. A módosítani kívánt jellemzőre (skip-ro) rá kell vinni a kurzort, és "rotum".

**A jellemzők:**

#mon: élőerő

#skrm: ebből csatár

TYPE 1: erről később

TYPE 2: erről később

TYPE 3: erről később

Nation: nemzetiség

Weapon: fegyverzet

Max eff: max. hatékonyság

efficiency: hathatóság

Fatigue: fáradtság

Op modifier, op.point kategória

Reinf.tum: hányadik fordulóban léptünk be a játékba

- **Reinf.sq**: a belépési pont száma

Melee value: közelharci hatékonyság

Formation: felállási mód

Disruption: szétvertség

Ammo: muníció

Facing: merre néznek

Readiness: készségi fok

% skrm out: a csatárok hány százaléka végezzen csatározást

Road mode: haladási mód (út vagy terep)

Cav.refreat: lovassági menekülés

Advance: üldözés

Frontline: frontvonalba állás

SKRM in/out: csatározás be/ki

- **continue**: Vissza a main menu selection-be

Ha több óral szenvedés után megszerkesztettük a hadsereget, akkor 'continue'. Csodák csodájára a 'map editor' társul a szemünk elé:

- **edit map**: A társban lévő térkép szerkesztése

- **new map**: Új térkép. Meg kell adni a szélességét, és a magasságát, aminek a szorzata nem lehet nagyobb 1.600-nál.

- **load/save map**: ez nagyon nehéz...

- **random map**: A gép generál térképet. A méretét meg kell adni. Ezeket leljük:

- **height of hills**: dombok magassága

- **streams/rivers**: patakok/folyók (mennyisége)

- **hills**: dombok (mennyisége)

- **swamps**: mocsarak (mennyisége)

- **woods**: erdők (mennyisége)

- **town**: feluk (mennyisége)

- **fields**: szántók (mennyisége)

- **generate map**: Az adott adatok alapján elvégzi a generálást

- **exit main menu**: vissza a főmenübe

### A térkép szerkesztése:

Menu 1:

- **New map**: Új térkép. Ismerős az előző menüből.

- **exit**: a menü egyetlen értelmes pontja

- **other map**: kicsinyítés/nagyítás

- **add terrain**: A megadott karaktert rakja le addig, amíg ki nem lépünk belőle.

- **auto terrain**: Az előzőhöz hasonló, csak egyszer rakja le a tereptárgyat.

- **menu 2**: Belépés a 2. menübe:

Menu 2:

- **return to menu 1**: Visszalépés az 1. menühöz

- **woods/ridge**: erdős lejtő

- **ridge**: lejtő

- **road**: út

- **stream**: patak

- **river**: folyó (nem lehet rajta átkelni, csak hidon!)

- **woods/road**: erdős út

- **sunken road**: süllyesztett út (hatástalan ellene a lovasság)

Az Imént ismertetettokat a kurzor mozgatójának megfelelően rakja le.

### Egyebek:

A program C64-en 128, Amigán 512 tereptárgyból álló készletet használ. C64-en ezek a következők szerint helyezve:

0-2: Clear — Üres (1,3, ill. 5. magasságban: ezután mindig így lesz)

3-5: town

6-8: woods

9-11: field

12-13: swamp

14,117-127: woods/road

15-18, 37-48: ridge

49-60: woods/ridge

61-62: hilltop (dombcsúcs)

63-73: sunken road

74-76: ismétlések

77-82: redoubt (sánc)

83-98: ismétlések

99-116: road

Ha befejeztük a térképet, akkor 'continue'! Itt van az a pont, ahol a C64-esek kezdenek idegessé válni, mert a crackelt változatú "Backside of scenano" disken a "Q" és az "E" tile-ok hibásak, ezért a szerkesztésnek itt vége szakad.

Ezután el kell helyezni az egységeket a térképen.

Azt ígertem, hogy visszatérek az egységszerkesztő 3 alponthára. Íme:

TYPE 1:

0: gyalogság

1: lovasság

2: tűzérés

TYPE 2:

0: LN — soralakulat

1: LT — könnyű alakulat

2: HV — nehéz alakulat

3: FT — gyalogos tűzér

4: HS — lovas tűzér

10: LW — ?

11: MI — ?

13: KG — királyi alakulat

15: RI — karabélyos

17: GD — gárda

TYPE 3:

0: CH — lovasvadász

1: HU — huszár

2: LA — ulánus

3: DR — dragonyos

4: CU — lovas-karabélyos

5: LA — ulánus

8: FI — ?

22: JG — vadász

27: GD — gárda

28: - — nincs

Formation:

1: COL — oszlop

5: LIMB — felmozdonyozott (tűzérés)

6: ULIM — lemozdonyozott (tűzérés)

7: NORM — megszokott, rendes

10: OPEN — nyitott

0: LINE — vonal

Weapon:

0: MUS — muskéta

1: RIF — karabély

2: CRB — lovaskarabély

3: SBR — pallas, szablya

Huh! Ennyi, ha meg tudom szerezni a hibátlan verziót, nem hagyom befejezetlenül eme leírást sem. Addig is jó kalandokat Borogyinónál.

Pilu alias Nagy István



FÜZETEK

# PIRATES!

## KIEGÉSZÍTÉS



A jomúltkor 42 oldal után már csak egy kevéske adatok

CoVboy bátyó kicsit megkeverte a hajókat, így tevékenysége nyomán ehhez némi helyesbítés az evkonyyben látnakhoz

- 1560-ban a spanyol kalózkodásnak szívesen jönnek galleonnal is, war galleon pedig 1680-ban nincs.
- A galleonok spanyol eredetű, angolok korszerűsítették hajók. A spanyol galleon szélesebb, laposabb, az angol galleon karcsúbb, mélyebb marulésú, a vitorlázata keskenyebb, de magadabb (bocs, nem kioktatás!)
- Ott az 1640-es játékokhoz látnak új fregattunk, ha nem is gyorsabb, de gyorsabbak, hamarabb lesz, mint új szlupunk.
- Egy kis történelmi helyesbítés, evszám-elírás miatt (CoVboy műve) (Hol a honoráriumom? — CoVboy) a történelmi adatoknál Santo Domingot 1586-ban foglalták el a spanyoloktól, 1568-ra sikeredett az évszám

A kezdes és bovozoló introk kapcsán némi helyesbítés, kiegészítés (az én li-gyelmellenségem)

- A "Tengeri Súlyom" az intro szerint néhány sorost megért kereskedelmi kapitány, a történelemben öletsége I. Eizsabel angol királynő szabadkereskedői (gyk a "Királynő Kalóza") voltak így a játékokban is szereplő Hawkins kapitány, Drake admirális és társai (A szépirodalomban szerepel egy *Geoffrey Thorpe* novű hírhedt úr-ember is, aki nagy valószínűség szerint csak irodalmi alak, mert a viselt dolgai Francis Drake-re illenek nagyobb)
- Szegény francia "corsair" is zokon vehette, hogy egy kalap alá vontam a "pirate"-tel, ő ugyanis az anya-ország engedélyével működő adófizető hivatalos kaloz (a la "privateer"), míg a pirate szabadiabló

**Az ostromoknál:** Curacao erőde is csak szárazföldi ostromolható, ugyanúgy mint Cartagena és Barbados (Cartagena eredetijét, a spanyolországi Cartagenát egyébként a punok alapították, a neve is Kis-Carthagot jeleni, ha valaki emlékszik még rá történelmi korából, vagy egy másik játékból)

**Az értékelésekhez:** 180 ponttal kezdődően prince-hecegi címet kapunk, en-

nek már nincs felső határa, királyok már nem lehetünk (Ha valakit érdekel "duke", mint herceg akárki lehet (Ez nem olyan biztos — Duke), ez adományozott hercegi cím, "prince"-nek pedig születni kell, de csakis a királyi családban)

A parti-kasszánk egész pontosan 655 350 arany után nulláz le, FF FF 10-es szorzóval. Ugyanígy legfeljebb ennyi magánvagyonra tehetünk szert, de attól mondjuk nem nagyon kell lelni, hogy ezt is túl fogjuk lépni.

Birtokainkat is csak 12 750 acre-ig tudja nyilvántartani a program, FF 50-es szorzóval, hába kapunk ettől sokszor jóval többet

De egy-egy partiban, ha elesben, keményen kijatszunk, egy-egy szákmányos-lásia 700-800 ezer arany értékű cuccunk is összegyűlhet, kedvező háborús viszonyok mellett pedig 20-25 ezer acre birtokot is kaphatunk, ha szorgalmasak vagyunk, így a birtok és szajé többletjöveldelme a korlátozott tárhapacitás miatt elveszik, ergo lársadalmi munkában dolgoztunk így egy-egy parti során egy 10 éves kalózkariert ügyelembé vőve a végelszámolásnál akár 100-200 ezer arany magánvagyonnal is szegényebbek lehetünk, minél amiért megdolgoztunk. Mivel sok év alatt éppen eleget kellett ebben a munkaformában éptenem a szocializmust és erősíteni a szocialista brigadverseny mozgalmat, ezért ebben a játékban is ezt varni el tőlem hat azí mái tulzásnak tartottam

Ez csak monológiprogramból korrigálható, viszont onnanról kezdve kinék-kinék a saját lelkiismeretére, becsületességére van bízva ennek a valódisága

A program úgy általában szereti és díjazza ha keményen játszunk, nem szereti viszont a tébláboló, határozatlan játékol, abban valahogy jobban szeret a player-nek kereszibe tenni. Jól kezel egy gyorsított modult is, jól tesz a pioggy játszhatóságának, nem kell annyit várni a töltőgeleskor, viszont nem tesz jól a játéklemeznek, úgyhogy nem art biztonságí masolat belőle!

Nem hadviselő ország csak a legalacsonyabb lokozaiban díjazza a szövetséges ellenségének itását, jouineyman lokozattól már nem szokasuk

A lövöldöző barati kormányzók töleg a holland és angol játékok trükkjei, mindig a másik nemzet kormányzói szokták bedobni, ha ők éppen nincsennek háborúban a spanyolokkal. A célja igen kézenlövő, egyike a program kedvenc sz...ásának: időhúzás! Szinte kivétel nélkül akkor kapjuk, ha úgy akarunk a városba menni nagy szajréval, hogy innen tovább közelben lévő kincseslőtára, vagy rokonunk térképészét adó dantához startolnánk. Egy-egy eredménytelen kíséret 3 napol elvész, mire a sokadkia végre sikerül a városba kecseregni kő-lőnféle variációkkal, annyi idő ellelt közben, hogy a kincseslőtára vagy az illető don már árkon-bokron túl jár!

A másik gyakori verzió a lövöldöző barati kormányzoknál; időnként a felségvizóiken hemzsegnek a kalózaik. Ha elotgva őket, elkezdjük jólnevelten egyenként behordani, akkor a kormányzó megúnja, mit macceraljuk őt folyton egy-egy kalózzal, a harmadik alkalommal nagy valószínűséggel egy klados sortűzzel fog üdvözölni. Ilyenkor inkább gyűjtsünk össze neki 5-6 kalózt, és úgy adjuk át csokorban, inná-jart jobban értékeli (angolokra jellemző)

Ha a legénységünk lellazadt, hiába verjük azt le a lokolompost, mert utána letaszam: es kasszaellenőrzést tartva azt fogjuk tapasztalni, hog szépen csöndben mindkető alaposan megcsappant!

**Meg egy helyesbítés a hajókhöz,** mert azota en is fejlődtem am közben

A "pinnace"-nél nem etteltem hogy a "tartane"-nak, amivel azonosítottam, miért lett két aiboca. Hát a minap a kezemb került egy hajozástörténeli kézikönyv, amit addig még nem ismerlém, es ebből rájöhettém azért, miért őt tényleg a "pinnace"! Ugyanis valóban létezett ez a kétárbócos vitorlás a XVI-XVII század lorduloja környékén. Pont úgy nézett ki, akár a játékban, mint egy mutans, kétárbócos tartane. A játék után a nemzetisége is meglepett kissé: ugyanis holland hajótipus volt a kicsike! Hát, mondjuk ebben a game-ben éppen ők azok, akik a legkevesebbel használják

**Smacza urli táblázatához:** úgy alapvetően igaz, de a kezdő városokai variálni szokta a program, mert pl ugyanaz az 1620-as angol karrier kezdődhet Newsen, Barbadoson, vagy éppen Eleutheran, vagy az 1660-as spanyol is Caracasan, Puerto Bellon, vagy éppen Tortuga kőzeleiben, La Vega hull helyén, és ugyanígy a többekre is van 2-3 verzió. De beletájszhat a választott nehézségi fokozat is, mert pl az 1600-as franciában a két legalacsonyabb lokozaiban tinidadi kezdést szoktam kapni, nehezebb lokoza-tokban pedig eleutherai!

Az elitogott kalózkodászok közül csak a spanyoloktól kaphatunk információt a kincses lottakról, angoltól, franciától, itollandtól nem, ezek választási lehetőség nélkül automatikusan váltásdijja varó foglyaink lesznek (Virgin-szigetek dántól, St. Balhélémy-l svédől még kevesbő, ők annyira csöndben vannak, hogy a játékba sem kerültek be, pedig mennyivel nagyobb pankráció lehetne velük is)

Torba László





# KING'S BOUNTY

Mivel ez a legaranyosabb, "testhez-  
álló", a kalandorok szívéhez nőtt já-  
ték (lehet benne kalandozni, verekod-  
ni, gondolkozni, stratégiát kidolgoz-  
ni, és mindezt 2 tonna angol nyelvű  
szabálykönyv részletes ismerete nél-  
kül), hát következzen némi adalék,  
gyakortati lipphalmaz az eddig meg-  
jelentekhez (CoV 11, 14, 20/21 — bár  
ezekből ma már csak a legutolsó kap-  
haló).

(Mivel a T.Szerzők hívalkoztlak rám  
o leírásban, én is belekotnyeleske-  
dem helyenként, mivel nekem is  
szívügyem ez a játék — Bryan)

**Először is:** A game C64-en 2 lemez-  
oldal, Amigán pedig mindössze 1 le-  
mez. A C64-es kalózverzió itthon ki-  
lagyós változatban terjedt el. Szíve-  
sen művelte eme tulajdonságát csa-  
tákbán és ostromfegyver vásárlása-  
kor. Egy gyorsított cartridge-zsel  
eme rossz tulajdonságáról érdekes  
módon leszokott (Ez speciel az *Action  
Plus V.5*. Ha igaz, az Action Replay  
német nyelvű párja, "Wirklich", meg  
hasonló szövegei vannak.). Az Amiga  
verzió kivételesen nem mutatott ilyen  
jelenségeket.

**Másodszor:** Ugyancsak a C64 ver-  
ziónál. Ha a proggy-nk nem hajlandó  
karaktert választani, a B oldal betö-  
tele után az "Original disk" B oldalát  
kéri (ez is azt műveli), akkor az aláb-

biak szerint tudunk egy monitor prog-  
ram segítségével a különböző karak-  
terekkel kezdeni:

Betöljük a B oldal "CDAT" nevű le-  
jét, melyben a 12. byte a karakterünk  
(Hex 100B). ez alaphelyzetben 00,  
mely a lovag kódja. Ha ezt átírjuk,  
akkor 04-nél a kereszttest, 08-nál a  
boszil, 0C-nél az öreg barbárt tudjuk  
alapállásból irányítani, "mentett állást"  
kérve. A karakterek atapkódszámai  
4-es értékenként változnak, az utá-  
nuk lévő három érték az előléptet-  
éseknek van fenntartva. Mivel előlép-  
tetésekre mindenképpen szükségünk  
lesz, mert a heti járandóságunkat és  
a leadership pontszámát ugrásszerű-  
en ezek emelik, és súlyosabb egyé-  
neket csak egy-egy előléptetés után  
célpelhetünk magunkkal a palotából,  
ezért jobb, ha a közbenső értékekkel  
békén hagyjuk. Az első 10 byte-ba  
pedig tetszőleges nevet fabrikálha-  
tunk magunknak, a király és a prog-  
ram a továbbiakban eme néven tisz-  
teli majd meg szerénységünket.

Jelent ugyan meg némi buherálási  
segédlet egy-két CoV-ban (CoV 14,  
CoV 18, CoV '93-as Nyári Külön-  
szám), ezek azonban csak a játék  
legelején használhatók, mert kapcsó-  
lódó középső meg felső byte-ok is  
vannak hozzá, különben hogyan le-  
hetne pl. 350-400 cavalry-nk, 1200-  
1400 orkunk, vagy pl. 792 ijaszunk  
buherálás nélkül játszva, de a sahanai

160 000-500 000 arany zsákmányok-  
kal — Iőszarkány úr kastélyában  
négyszázkulcvenhatezerv valamennyi  
arany volt a hadizsákmány — sem  
igen tudna mit kezdeni a proggy 2  
byte-on. Már Continentiaról 100 000  
feletti kasszával kell távoznunk, ha  
eredményt is akarunk elérni.

Egy-egy játékleírás után sokszor az  
az érzés tölt el bennünk, mintha  
nem is egészen ugyanarról a proggy-  
ról beszelnénk, úgy látszik, az egyes  
verziók között akkora különbség van.  
(Lásd példaként, "Times of Lore".)  
Most ezzel nem Titeket akarunk bán-  
tani, de tényleg így lehet, mert speciel  
ez a game is kimondottan olyan az  
egyes részleteiben, feladataiban. El-  
küldhetnénk pl. a mi példányunkat,  
aztán kaján vigyorral leshetnénk, hogy  
mondjuk hogyan próbálnatok meg  
Sahariában 10 sárkánnyal boidogan  
szétcincálni minden ellentefelt! Ekko-  
ra "haderőtől" (2000 hitpont) ill-oil  
nem futná többre attól a hadművelet-  
től, amit "az ellenségtől való rugalmas  
elszakadás" néven ismer a hadtörté-  
net. Igaz, a hadizsákmányok sem  
csak 25-30 ezresek, mert ebből nem-  
igen letne 40.000-60.000-es  
összhitpont értékű csapat összeállí-  
tására. Már *Forestrian* is vannak ben-  
ne 15.000 arany zsákmányt hozó el-  
lentefek, *Saharan* pedig százezres  
nagyságrendű zsákmányok, az ehhez

méretezett ellenlőkekkel, de ugyanez áll *Continetian* is a főmágus bácsi környékére, ha pl. a leírás szerinti dwarf csapattal próbálnánk meg oda-jutni. A palota mögött-mellett az első két sereg még csak dwarf-ghost-gnom vegyes volt, néhány gyengébb fajjal körítve, de a főmágus kunyhója előtt a 2x6 ghost és 12 dwarf volt már az olcsó töltelekáru a 7 troll mellett! (Igaz, ez a keresztes eselében, a boszínak laza 11 trollal csapat jutott, míg a lovagnál és a barbárnál meglepésre egy igen gyenge gárda, a trollal csapat nálunk eltévesztette a házszámot, mert a szomszédos ösvény végében lévő farkastanyát őrlzte igen szigorúan!)



Abban már sikerült egyszer megjegyezni, hogy a tárgyak és egyébek helyei az Irányított karaktertől függően változnak. Ez igaz is fehérebben az eselében, ha olyan proggy-nk van, amelyik hajlandó karaktert választani. A magunk által kreált karakterek esetében azonban minden spéci dolog és személy mindig ugyanott lesz.

Variálódhatnak viszont minden új játékban a ládák tartalmi véletlenszerűen, és a terepen az ellenséges bandák összetétele, ereje, ez a karakterektől függően is változik.

A karakterektől függően változik a király bácsi hozzáállása is, a lovagnál 2+6+6, a keresztesnél 2+5+6, a boszínál 3+3+6, a barbárnál 1+4+5 lázadó ellogása után hajlandó elismerésével előléptetéssel és járandóságunk megemelésével tudomásunkra hozni.

Szegény csajszi leadership-pontjainak a növekedése az előléptetések alkalmával a férfiakénak csak 60%-

a, nesze neked női egyenjogúság! (Ez igaz, viszont a Spell Power nagyobb mértékben nő, lévén a hölgy boszorkány — Bryan)

A harmadik előléptetés után már hiába jövünk *Maximus* urunkhoz, elzavar azzal, hogy más sürgősebb dolgunk is van, és csak nyavalyog az elvesztett jogaráért.

Egyébként a spéci tárgyak helyei, az egyes lázadók tartózkodási helyei, a fajok lakhelyei ugyancsak a program verzióitól függenek. Nekünk pl. a "Notheast"-féle van, amelyben a városok és kastélyok ugyanott és ugyanolyan néven szerepelnek benne, de a királyon és a főmáguson kívül már mindenki másult lakik, mint a CoV 11-ben található térképen. Teljesen mások a tárgyak, térképek helyei is, de minden játékban azonosak.

Nem egészen ott vannak az egyes fajok tanyái sem, sőt még azok kontinensekkénti megjelenése sem:

- *Continentian* még nem volt elf és ghost tanya,
- *Forestrian* már nem volt tanyájuk a peasants, skeletons fajoknak, de még volt az orkoknak, már volt a trolloknak, és még nem volt a barbároknak.
- *Archipellican* már nem volt a peasants, wolves, dwarves fajoknak, aztán majd rájön mindenki a saját verziójánál, hogy kiknek-holmi.

Nem egészen stimmelnek a CoV 11 szerinti varázslatok sem, mert pl. a "Fireball" háromszoros erősségű varázslat a "Lightning"-hez képest, az árából is rá lehet jönni (1.500 ill. 500 pénzért kapjuk darabonként). A *Raise Control* varázslat a hél végéig megnöveli a Leadership-et a Spell Power 100%-szorosával.

Túl sok haszna nincs a "Find Villain" varázslatnak sem, mert ha a terepen mászkálva minden kastélyba bedugjuk az orunkat, akkor megludjuk annak lakóját (*Various Groups of Monsters* vagy X Y és a serege lartja

megszállva, óhajjuk-é éppen megostromolni?), de ugyanígy megkapjuk a városokban a kastélyintóknál is ("C") a létszám mellett azt is, ha lázadó is van ott. A továbbiakban pedig már meg sem kell jegyeznünk, mert minden városban tudni fogják, illetve az "I" billentyűvel bármikor lehívhatjuk.

A "Town Gate" és a "Castle Gate" varázslatokkal is tudunk a kontinensek között közlekedni, ha a választott célváros/kastély másik kontinensen van. Ekkor ugyanúgy automatikusan állást menl a program, mint az utazás választásánál! Nem vesz viszont el 1 hetet az időnkől, minl az utazós. Ha nem folyamatosan egy lemezen volt a menlésünk és úgy megyünk vissza egy korábbi kontinensre, és ott a terepen szólnézünk, akkor meglepődhetünk: újra ott vannak a kincsesládák és a bűvös tárgyak, aki akar szórakozhat újra a szedgetéssel, és ott vannak a már lúvilágra lessegelelt bandák (vagy a szellemük), csak éppen lefagyva, nem lundunk velük mil kezdeni, ráadásul egy ilyen "fantomcsapat" éppen az egyik orktanyához vezető utat zárja el előlünk. (Az össze-vissza montogelést nyugodtan lehet csalásnak tekinteni, inkább ne használjuk! — Bryan)

A fajoknál is van egy-két eltérés, erre is rájön ki-kí magától. De szép (és a meselogikáknak ellentmondó) is lenne, ha a "sprites" fajta növelné a létszámát az általa legyőzöttelkel, mert az egyik leggyengébb, 1-es erősségű faj. Sajnos ez a 10-es erősségű "ghost" fajta rossz szokása. Mókás lenne mondjuk egy-egy rőpködő ogre is, a neandervölgyi szakl a bunkójával. A vámpiroknak tőnyleg megvan a leírás szerinti rossz tulajdonságuk, de nllkán lör ki rajtuk, és akkor is csak néhány fővel nővolik a létszámukat (Erről már volt szó az egyik CoV-ban: a lecsapott ollonfelek hlltpoint-jait veszlk át, de eredeti létszámuk fölé nem szaporodnak. — Bryan). Sokat nem érdemes vele foglalkozni, mert Saharilal viszonyok és seregnagyságok mellett néhányat

több vagy kevesebb vámpimak már nincs döntő jelentősége. A 30-as hitpontjukkal meg itt már nem túl nagyfiúknak számítanak.

Az egyes fajok erősségét illetően is van némi egyetnemértés, mert pl. a zombik az orkokkal és a gnómkokkal egy kategória (mind 5 hitpontos), az archmage is furán mutat a nehézfiúk között, a druiddal együtt 25 hitpontos. Az archmage tűzlabda varázslatot "ló", a druid villámcsapást, 2 ill. 3 db-os készletük van (nálunk, ellenünk meg végtelen). Könnyen sebezhetőek, a piromániás hajlaminkra érzékenyek, majd egy íjászsorlúz, a maradókat meg eltakarítja egy cavalry-roham. Sokkal inkább keményfejű néhez lickó a barbár a maga 40 hitpontjával, csak éppen a seregünkben gyenge a támadása, nagy a vesztesége, viszont ő 3-at is léphet. (Az, hogy ki erős, meg ki gyenge, az nem csak a HP kérdése, hanem a Skill-é is, ez pl. a barbárok esetében 4, druidok és az archmage-ek esetében pedig 5. — Bryan)

Úgy gondoljuk, az lesz a legegyszerűbb, ha összefoglalva megadjuk az előforduló népesség hitpontjait. Ennek ugyanis az egyes fajokból álló csapataink létszámánál van jelentősége: egy-egy csapat hitpontja nem haladhatja meg a leadership pontszámát, mert akkor az a csapat "out of control"-ba kerül. Természetesen torzításnál erre ügyel is a program, mert sosem ad meg több lelvehetőt, mint amennyit a leadership-ünk megenged, de a terepen a nagyobb dicsőségre vágyó önkéntesek ereje sem szokott ettől nagyobb lenni. A baj legtöbbször — C64-en a monitorprogramos átláthatóságot leszámítva — akkor szokott lenni, ha helyőrségből szedünk ki, vagy oda teszünk be, mert ha ott is és a létszámunkban is van abból a fajból, akkor a két létszám összegződik, ugyanúgy mint a terepen, ha a nálunk is lévő fajból van jelentkező, bár ez utóbbi esetben sem szokott akkora létszám lenni többnyire.

A teljesen feltöltött, öt csapatból álló seregünk összes hitpontja ennek

megközelítőleg ötszöröse (a lefelé kerekítések miatt valamivel kevesebb). Így pl. *Continental* a vége felé egy 350 pontos vezér körül 5x350=1.750 hitpontos sereget állíthat, ami néhány varázslattal kiegészítve már tekintélyt parancsoló meglátásokra képes az itteni viszonyok között. Egy-egy csapatban pedig egyaránt lehet akár 350 db 1 hitpontos peasant, de minek, 35 db 10 hitpontos íjász vagy pikemen, 70 db 5 hitpontos ork, 17 db 20 hitpontos cavalry, vagy 7 db troll is.

Nem egészen függ össze az egyes fajok hitpontja és a csapatuk támadásának ereje sem, vegyünk két példát:

- Egy-egy 20 lós cavalry vagy dwarf, 40 lós pikemen, 10 lós ogre vagy barbár, 8 lós troll csapatok hitpontja azonos: mindegyik 400-400. Ugyanakkor egy ilyen erősségű cavalry vagy pikemen csapat tömegmészárlást tud végezni a többiekhez képest, és alig sebezhetőbb, de a dwarf és barbár támadásának alig van ereje, a visszatámadásra meg nagyok a veszteségek. A mogorva nehéz fickók majd arra lesznek jók, hogy ok adják és kapják az első polont, az előzők meg büntetlenül mészárolnak majd utánuk. (A dwarfot, barbárt meg mellőzzük.)
- A háromféle íjász csapatunknál ugyancsak 400 hitpontnál maradván: ez egy-egy 80 lós ork, 40 lós archers vagy 40 lós ell bandának felel meg, de az orkcsapat lesz majd az, amelyik kiadósabb hentesmunkát tud végezni akár sortűzzel, akár közelharcban, a 40 ell támadása pedig közelharcban erősebb lesz, mint ugyanennyi archers-é.

Nna, akkor ezután már minden tiszta és világos ugya a hitpont és támadás ereje közötti összefüggésben? Neeem? Jól van na, nekünk sem, de nem mindegy? (Dehogynem. Semmi összefüggés nincs, a támadás erejét a támadóerő, a skill, és a morál együttese határozza meg.

Hogy milyen képfet szerint, azt én sem tudom — Bryan)

Úgy igazából nem az elfek vannak ám a többiek bögyében, hanem a csapatunkban lévő minden löni/dobni tudó fajta. Mivelhogy nemcsak nekünk, hanem a gépnek is az a taktikája, hogy a csatákban az ilyen csapatok ellen kezdi a támadást a löni/dobni tudó csapattal, vagy egy röpködő csapattal megpróbálja kivonni őket a forgalomból, közelharcra leblokkolva őket. Erre egyébként, amíg erős röpködő fajaink nincsenek, részünkről is kiválóan alkalmas egy ütőképes cavalry-csapat a maga 4 mozgáspontjával. (De teljesen változó, hogy kikre szállnak rá.)

Akik pedig sokkal inkább a többiek bögyében vannak, azok az orkok. Több íjász csapatunk esetén szinte mindig őket fogják támadni, és mellőlük az elfekre rá sem bagóznak. Ennek jó oldala is van, mert amíg egy többszázfős orkcsapatunk élet-halál harcát vlvja egyszerre több egység ellen is, addig majd a többiek minimális veszteséggel mészárolnak.

Egyes fajok a seregünkön belül nem szívesen viselik el egymást. Így pl. a csontik, zombik lerontják a humán fajok morálját, az ogre a peasants és milícia csapatokét, a ghost szinte mindenkiét, az orkok is jónéhányét (pl. gnóm, ell, dwarf, nomád), az archmage, a druid, a barbár, az őriás ugyancsak allergiás valakire (talán az orkra). Ugyancsak lerontja egy csomó faj morálját, ha vámpírt, vagy tőleg démont veszünk be a seregbe, de pl. a sárkányokat nemigen zavarja senki társasága, az orkokat sem nagyon. (Összegzésében elég egyszerű az összefüggés, 4féle faj van, humánok, ezektől elkülönülnek a katonák, vannak még szörnyek, valamint élőholtak. Ha csak azonos fajta seregeink vannak, akkor a morál általában jó (high), kivéve a katonákat. Az élőholtaktól félnek a humánok és a katonák, a szörnyektől pedig félnek a humánok. /Ekkor a morál rossz (low)/

Egyéb esetekben a morál normális. A várakban a védőseregek morálja valószínűleg rossz, erre a támadásuk alapján következtek. — Bryan)

Ha a "tettei" kirúgjuk, akkor a többiek morálja visszaáll a "low"-ból a normálisra. Ezen kívül sosem ligyeltünk meg "low" morált a csapatainknál.

Nem kell törődni vele, mert egyrészt így is kitartanak mellettünk, még akkor sem lécelnek le, ha éppen az ő hetük jött el. Úgy látszik, hogy mint alternatíva, még mindig ez a kisebb rossz a számukra, mint egy kis szex otthon az asszonnyal. Na mondhatjuk, ezek után, úgy láttatnánk is, megvan a véleményünk az illető fajok nőnemű egyedeiről! (Ez órási tévedés!!! Jó morálú fajok akár háromszor akkorát is támadhatnak, mint egy azonos létszámú azonos fajú sereg rossz morállal. — Bryan)

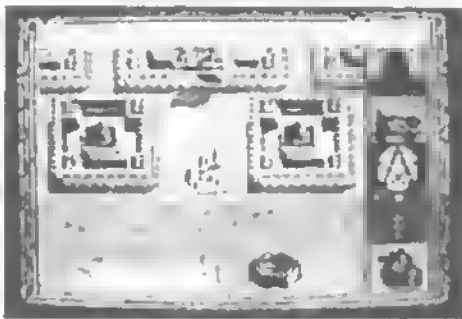
Másrészt meg pl. senki jókedvéért nem vagyunk hajlandó kirúgni egy orksapatot, amikor az egyik legszimpatikusabb, legpraktikusabb, szinte a kezdettől használható, birkatürelmű fajta. Igaz, hogy csak 5 hipontosaik darabonként, viszont csapatban elég erős támadásra képesek, alacsony értékükhöz viszonyítva eléggé védettek az elhullás ellen, ha azt nézzük, hogy mekkora többrendbeli pófonokat kell nekik elviselni időnként. Az sem utolsó szempont, hogy mindemellett az egyik legolcsóbb banda. Egy-egy többszázfős ork-csapatot még a Saharál terepen is tudunk használni, de az utolsó két ostromhoz azért máj gorombább népségek kellene, mint egy akár 1400-1500 fős orkbanda.

Tulajdonképpen barmennyi fajból tarthatunk csapatokat, egy fajból többet is, mert nem csak a zsugások, de a program is tudja mi az, hogy "talón"! Az öt különböző fajból álló sereg költtsége csak az éppen nálunk lévő aktuális seregre vonatkozik! Ez a "talón" úgy működik, hogy miután

kipucoltunk egy kastélyt, akkor helyőrséget hagyhatunk benne, akik nem szerepelnek tovább a létszámunkban, zsoldot sem kell nekik fizetni, de továbbra is a mi csapataink maradnak, bármikor, amikor szükségünk van rájuk újra felvehetjük őket. Nem kell viszont még egyszer a toborzási költséget kifizetni értük, mintha felosztatott egység helyett újra akarnánk ugyanabból a fajból felvenni, ezért ha már van elfoglalt kastélyunk nem is szabad felosztatni csapatot, még akkor sem, ha az "out of control"-ba került! Itt majd jól ellesznek, pénzbe nem kerülnek, de esetleg még rájuk is szükségünk lehet.

Ha nem hagyunk helyőrséget hátra, akkor a kastélyt majd újra szörnyik szállják meg, ki lehet verni őket még egyszer, de ekkor már kevesebben lesznek, és természetesen kevesebb lesz a zsákmányunk is.

Egy-egy helyőrségbe is legfeljebb 5, különböző fajból álló sereget tudunk beszállítani (a játék végére akár 100 ilyen csapatunk is lehet a különböző kastélyokban raktározva), de mindig csak egyet kevesebbet, mint amennyi éppen nálunk van, egy bandát mindenképpen meg kell tartanunk, azt már nem engedni letenni a program, vagyis hogy ugyanúgy minősíti, mintha fel akarnánk adni a játékot. (Ha csapatokat akarunk felosztatni, az utolsó csapat felosztása előtt is rákérdez, azt is a játék feladásának minősíti!) A helyőrségbe tett csapatoknak 1 heti zsold végkielégítés jár, a "Castles Garrisoned"-nél csak ők számítanak be.



**Szóval:** Ha kifüstöltünk egy kastélyt, rakjuk be a csapatainkat, a legolcsóbbat tartjuk meg (a be/kipakoláshoz a

"Space" nyomogatása váltogat), ezzel irány a legközelebbi tanya, 1 fő akármit felvesszünk, elvisszük és be-rakjuk, ő marad a "helyőrségünk", a többieket visszavesszük. Az 1 fő ugyanúgy saját helyőrségnek számít, a kastély már a mienk marad, ezután meg már használhatjuk a talonozás-

Célszerű ezért már *Continentian*, amint jobban megerősödünk, a többi kontinensen pedig, amint megérkezünk egy-egy gyengébben védett "monsters"-es kastélyt kipucolni, hogy legyen hol tartatkolni csapatokat. A terepen pedig egyébként sem célszerű a teljes, 5 csapatra feltöltött sereggel mászkálni, mert egyrészt igen drága mulatság, másrészt meg esetleg nem tudunk felvenni néhány önként jelentkező kemény fickót, mert éppen elfoglalja előlük a helyet egy pár paraszt.

A helyőrségi be/kipakolással egyébként a seregünk aktuális telállási sorrendjét is tudjuk változtatgatni, mert ez sem mindegy egy-egy kiadósabb csatában. (Csak esetleg drága móka.)

A "talonozás" hátulütője: csak komplett csapatokat tehetünk be vagy vehetünk ki, és ha esetleg ott is van és nálunk is van ugyanabból a fajból, akkor ezekből egy csapat lesz, a létszáma pedig összegződik. Meg azt sem árt megjegyeznünk, hogy melyik kastélyban milyen csapataink vannak így tartatkolva

Célpontként ugyan az elején is kérhetünk elfogandó lázadót, jól mutat ott a képernyőn, azonban itt is cumiztathat a program. Ha a kastélykapu-nak nekimenve "Various Groups of Monsters" jelenik meg, akkor itt csak szörnyik vannak, akiket ha tudunk, nyugodtan leverhetünk. Viszont ha "Akárki és az ő serege" szöveg jelenik meg, és úgy verjük le, hogy nem ő az aklnek az elfogására szól a szerződésünk, akkor a későbbiekben gondjaink lesznek: az illető hiányozni fog a feladat teljesítésénél! (Mintha

ismerős lenne a "Times of Lore"-ből) A spontán önbíráskodásunk tolyán leverte lázadó nem minősül a feladat teljesítésének! (Ismerős a "Time of Lore"-ből ez is: semmi önbíráskodás!) A vérdíjat és a térképrészletet nem kapjuk meg érte, az előléptetésekhez nem számít be, ráadásul az így leverte egyén egy korábbi kontinens már kupucolt kastélyába szökök vissza, és lehet újra visszamenni, keresgélni.

**Tehát:** Ha egy kastélyba bekukkantunk valaki nevét kapjuk, és éppen nem ő a célpontunk, akkor egyelőre hagyjuk békén, ha úgy érezzük, hogy elég erősek vagyunk, akkor húzzunk a legközelebbi városba, és ŐT kerjük meg aktuális célpontnak. (Az "A" billentyű nyomogatásával tudunk a rendelkezésre álló lázadók közül "lapozgatni") A vérdíj növekedésének arányához képest körülbelül négyzetesen emelkedik a leverendő csapat ereje, úgyhogy nem muszáj ám rögtön meghúzni, fejjel rontani a falnak. Bár ez nem egy általános igazság, sokszor előfordul, hogy magasabb vérdíjjal takaslt lázadónak vannak gyengébb seregei, így a vérdíj melletti hadizsákmányunk is kevesebb lesz, mint egy alacsonyabb tarifájú lázadónál

A kezdéshez **Continentlára** is van más, jobb taktika, mint a CoV 11-ben leírtak, de ez lényegtelen, hiszen ki ki úgy játszhat, olyan údvőzítő, csálhatatlan taktikával, ahogy akar. Egyébként is tiszteljük mások elmebaját.

A "ghost"-okról, még egyszer: kíváncsiak lennénk, hogy **Bryan** Maestro hogyan tuningolna meg a progyt (monitorprogramos átbérhelés nélkül!) az utolsó kastély ostromához! Csupán két apró bibi van vele:

- Ekkor már nincs hol, néhány száz sprites vagy peasant elleni, **Saharlában** sem a terepen, sem a kastélyokban nincsenek ilyen ellenlélek. (Illetve van az egyik kastélyban, csak valamivel több mint 5.100, ugorjunk nekik a maximálisan betoborozható 2x40 ghost-tal! Hihi!..)

- Ghost-okat gyűjteni, tartálékolni sem tudunk belőlük, mivel a mi verzióknál ezek romlando aruk! A létszámnövelésen túl az a másik igen szemét tulajdonságuk, hogy az első hétvégén átvalloznak, "peasant" népség lesz belőlük, akár a seregben vannak, akár a helyőrségben!

(**Pedig nagyon egyszerű:** **Continentlan** és esetleg **Forestlan** nem kell kiirtani a gyengébb seregeket, amúgy sem érnek sok pénzt. Ráadásul ahogy mi erősebbek leszünk, egyre erősebbek lesznek a mászkáló seregek is. — Bryan)

**Büvös tárgyakról, és azok hatásairól:**

- *The Article of Nobility* (a Nemesség tekercse, **Continentla**): + 2000 arannyal megnöveli a helyi jarandóságunkat, így nem kell kommentár hozza, hogy mikor vegyük fel,
- *The Anchor of Admiralty* (az Admíralitás Horgonya, **Forestla**): felvétele után a heti 500 helyett heti 100 aranyat kell fizetni a hajónk bérleti díjaként,
- *The Book of Necros* (Necros könyve, **Archpella**): A max spell értékét duplázza, a már megszerzettet és az ezután kapottakat is (ládáiban talált ill. előléptetéskor kapott).
- *The Crown of Command* (a Parancsolás koronája, **Archpella**): a leadership értékét duplázza, a már megszerzetteket és az utána kapottakat is,
- *The Amulet of Augmentation* (a Gyapardás Amulettje, **Saharla**): a spell power-ünk (!) értékét + 5-tel öveli,

**Varázslatokról további kiegészítés, helyesbítés.**

Hatékonyságunkat a "spell power"-ünk értéke határozza meg, így pl. a "Time Stop" esetében a spell power x 10 lépésre áll meg az idő, a "Clone", a "Resurrect", az "Instant Army" esetében a spell power x 10 hűtpont értékű népséget kaphatunk, ugyanígy ettől függ a "Fireball", a "Lightning" és

a "Turn Undead" tamado varázslataink tömegpusztító ereje is

A "Time Stop" esetében nem csak az idő áll meg, hanem a képernyőn lévő ellenséges sereg sem tud lépni ez alatt

Az "Instant Army" varázslat nem a kiválasztott csapat létszámát növeli meg, hanem csak egy, a spell power x 10 hűtpont értékű csapatot generál, ha nincs meg az 5 csapatunk (marha nagy segítség ám 15-ös spell power mellett **Saharla**-i ellenségek ellen pl. egy 15 lős pikemen csapat!), a "Resurrect" varázslattal sem a csapat eredeti létszámát állítjuk helyre, hanem feltámaszthatunk az elhullottakból a spell power-ünk értékétől függő létszámot, a löbbieket — sajnálattal R.I.P. Felejtethető varázslatok, drágák-bak, mint a gyakorlati hasznuk.

(A Resurrect varázslat nagyon hasznos tud lenni, én az utolsó csatához be szoktam spájzolni vagy 20 db-ot. A giant-eket szoktam vele újjaéleszteni. — Bryan)

A "Teleport" varázslat a mi verzióknál nem a saját csapatainkra hat, hanem az ellenségre: egy ellenséges csapatot tudunk vele a kijelölt helyre átirni. Mondjuk, úgy célszerű alkalmazni, hogy a legerősebb csapatunkat rakjuk be a miénk elé a pofozógépbe, hogy egyszerre 3 csapatunkkal támadhassuk (Sárkányok esetében természetesen no effect.)

Szuper létszámú csapatokat állíthatunk a vegső csatákhoz, ha figyeljük a hétvégi jelentéseket! Amikor x faj populated, akkor újra feltöltődik erejére a tanyákon a létszám, ha legalább 1 főt otthagytunk

(Nekem akkor is feltöltődtek, ha nem hagytam ott senkit — Bryan) A helyőrségi talonozásokkal így tudunk pl. a 2x200 orkból 1200-1600-ot, a 2x100 ellből 500-800-at, de akár a löbbiekből is az eredeti létszám 2-4-szeresét összeszedni, csak legyen hozzá elég pénzünk



Ja, a "Freeze" varázslat a velünk szomszédos mezőn álló ellenséges csapatra nem hat, az nem csak visszatámadni, hanem direktben támadni is tud tőle!

Lehet, hogy ezek az eltérések is verzióktól lüggernek, de valószínűbb, hogy más egy-egy játékot leíráshoz tesztelni, mint folyamatosan játszva figyelni, és még így sem ismerünk mindent!

#### A karaktereinkről:

Legkönnyebben a paladinnal és a barbárral tudunk nyerni, a legkeményebb ellenfeleket a lovagot, a legszemetebbeket a boszit irányítva kaptuk.

Az egyes karakterek előléptetése ("szintlépése"):

#### Ellogandó lázadó:

Lovag: 2+6+6  
Paladin: 2+5+6  
Sorcerer: 3+3+6  
Barbár: 1+4+5

#### Leadership/heti jövedelem emelés:

Lovag: +100/+1000; +300/+2000; +500/+4000,  
Paladin: +80/+1000; +240/+2000; +400/+4000,  
Sorcerer: +60/+1000; +180/+120; +300/+1000,  
Barbár: +100/+1000; +300/+2000; +500/+4000,  
(illetve ha közben felvesszük a Parancsolás Koronáját, akkor a leadership kétszerese).

#### Spelt power/Maximum Spell emelés:

Lovag: +1/+3; +1/+4; +2/+5,  
Paladin: +2/+4; +2/+5; +2/+6,  
Sorcerer: +3/+8; +5/+10; +5/+12,  
Barbár: +1/+3; +1/+3; +1/+3,  
(illetve ha felvesszük Necros Könyvét, akkor a max. spell érték kétszerese).

A Knight-unkból Lord, a Paladinunkból Champion, a

Sorcererből Archmage, a Barbarian-ból Overlord lesz a végén, de a fenének strapáljuk magunkat ilyenekkel, akit érdekel, játssza végig mindegyikkel, aztán láthatja (a közbelső rangjait is).

Az előforduló népségek táblázata, ha már megígértük, 1 db-ként:

SL

F = Faj

H = Hípts

T = Toborzási díja

HYS = Heti zsoldja

M = Mozgáspont és támadás

DM

	F	H	T	HYS	M	DM
Peasants	1	10	1		M1	
Sprites	1	15	1		F, M1	
Militia	2	50	5		M2	
Skeletons	3	40	4		M2	
Wolves	3	40	4		M3	
Zombies	5	50	5		M1	
Gnomes	5	60	6		M1	
Orcs	5	75	7		M2, S6	
Elves	10	200	20		M3, S24	
Archers	10	250	25		M2, S12	
Pikemen	10	300	30		M2	
Ghosts	10	400	40		M3	
Nomads	15	300	30		M2	
Dwarves	20	350	30		M1	
Cavalry	20	800	80		M4	
Druids	25	700	70		M2, S3	
	F	H	T	HYS	M	
Archmages	25	1200	120		F, M1, S2	
Vampires	30	1500	150		F, M1	
Knights	35	1000	100		M1	
Barbarians	40	750	75		M3	
Ogres	40	750	75		M1, S6	
Trolls	50	1000	100		M1	
Demons	50	3000	300		F, M1	
Giants	60	2000	200		M3, S6	
Dragons	200	5000	500		F, M1	

A követendő stratégia nagy általánosságban, losztogassuk ki a kincsestádákat, és (főleg az elején) nem kell nagyon csatázni; jussunk el SAHARIA-ig. Közben csak akkor és annyit várat támadjunk, hogy a király emelje a rangunkat, és toborozhasunk CAVALRY-t és KNIGHT-okat is (ha nagyon vágyunk rájuk). SAHARIA-ról jöhetnek a repülni tudó lajok, az se baj, ha a zsoldjuk több, mint amit fizetni tudunk. Ekkor zsinór-

ban loglalhatjuk el az első három kontinens várait, ahol a zsákmány bőven lefedni fogja a zsoldot. Innenlőlt általában nem gond a pénz, úgyhogy öltössel vehetjük a FIREBALL-okat, a CLONE-okat, az INSTANT ARMY-kat, valamint a TIME STOP-okat. Ha már csak a SAHARIA-i három vár maradt, már játszva fel lehet ismerni a PUZZLE-ban a partszakaszt, ahol a jogar van (hehe, itt a program elég szemét: ahogy logynak a megoldatlan letadatok, azokat szépen közép-re hozza, hogy mindig takarják a térkép közepét). Egyébként el lehet loglalni a legeslegutolsó várat is — az egyetlen probléma, hogy ez valami sárkányúr tulajdona, de hát az a löbb száz sárkány valószínűleg senkit nem fog zavarni...) (Nekem jó volt az a taktika, hogy szépen sorba mentem a kontinenseken, minden lázadót elkaptam, mialatt átmentem volna a következőre. — Bryan)

Mint az már valamelyik CoV-ban már megjelent, a sárkányokat abszolút nem zavarják sem a segítő, sem az ártó varázslatok. Így mindig tartsuk szem előtt, hogy nem termelődnek újra a felvételükön; lehát nyugodtan hagyjuk ott a nagy részüket a későbbi összecsapásokra, mert CLONE-ozni sem lehet őket. Egyébként a démonok és vámpírok sem termelődtek újra, sőt lehet, hogy a többi szahar laj som (értitek még, miről beszélünk?), de a többit nem is néztük.

Aki úgy néz ki, hogy kilut az időből, annak ajánljuk, hogy tankoljon fel TIME STOP varázslatokat (vagy repüljön, ha csak pilóta lajai vannak).

Hát ennyit sikerült így gyors felindulásunkban elkövetnünk a Commodore-os kalandjáték-történelmi eme nagyszerű darabjáról, s bár bizonyára meg lehetne vele még tölteni úgy 15-20 oldalt a CoV lüzetekben, azért ezt mégis csak mellőznénk. Ennyi talán már elég is lesz róla.

Tarján Péter (TeePee) &  
Torba László

# FIGHTERS

## VEREKEDŐS-JÁTÉK ÖSSZEFOGLALÓ

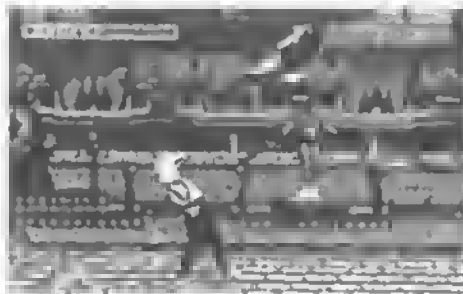


Ez itt most kérem egy verekedős-game összefoglaló akar lenni. Főleg az AMIGA tulajdonosoknak szól, de hasznos lehet a PC-sek, és a C64-esek számára is. Először is kezdjük a legjobbal:

### MORTAL KOMBAT II.

Tavaly decemberben végre megjelent ez a nagy hírű játék AMIGA-ra is, s azt hiszem nem csalódhatnak ezen géptípus birtoklói sem, hiszen a játék ugyanolyan jó (ha nem jobb), mint a konzolos verziók. Bár 7Mz-en kicsit lassú (14-en ász), és 1MB-on meccs alatt nincs zene, továbbá pár hanggal kevesebb van, no meg babalítyknél, meg frienshipeknel még lemezt is kell cserélni. Ezért hát ideálisabb egy 1200-as gépen játszani vele. Még két hibát ecsetelnék, aztán ki is fogtam belőlük. Az egyik, hogy nem lehet installálni winchesterre, a másik pedig az, hogy még very easy fokozatban is legalább 2 hét, mire az ember olyan szintet ér el, hogy könnyedén győzzön. A very hard kipróbálását csak nagyon nyugodt, jól játszó emberek ajánlom. Talán azzal próbálták meg ellensúlyozni a játék nehézségét, hogy 30! creditből kell kihozni a győzelmet. A játékban már 12 emberből válogathatunk, pedig Sonya és Kano nincs is benne. Azt hiszem, az alapmozgásokat nem kell ecsetelnem, mert egyrészt ugyanaz, mint az első részben

volt, másrészt meg nagyon könnyen rájöhethünk ezekre magunk is. Annál inkább szó lesz a speciális támadásokról, a kivégzésekről, a frienshipekről (barátságos belejezés), a babalítyról (babává változtatja az ellenfelet), és a felütéses kivégzésről (a továbbiakban UC-Uppercut).



A jelölésekről: kivégzéseknél egy szám mutatja a két ember közötti távolságot, ami terpeszben van megadva (1 terpesz = 1 alapállású ember szélessége). A nulla közvetlen közelről, míg az "F" betű teljes képernyőről való kivégzést jelent. *Frienshipet*, és *Babalíty* tetszőleges távolságból végezhetünk. Az előre irány ez ellenfél irányát mutatja, a hátra pedig ppnt ellenkezőleg. A védekezéssel együtt használt mozgásokat (pl védekezés + 3x fel) a következőképpen végezzük: nyomjunk tüzet, húzzuk a jojt hátra, és anélkül, hogy olengednénk, nyomjuk a kart háromszor fel. A mozgások közötti vessző olvástást jelent, míg a plusz jel azt, hogy a kettőt egyszerre kell végeznünk. Ha plusz jel után zá-

rójelben van valami, akkor azt az egész sorozatot a zárójel előtti mozdulattal együtt kell végezni (pl.: tűz+(le,fel,le)). Kivégzésnél, ha közel kell tüzet nyomni (és nem a mozgássorozat végén), azt — hogy meg ne üssük ellenfelünket — érdemes távol megnyomni, és elengedése nélkül odasétálni (pl. *Raiden* szétcsapás kivégzésénél). Ha ferde irányt kell használnunk néha sokkal biztosabb úgy előhozni, hogy a két irányt egymás után gyorsan végezzük.

Pl. *Sub Zeron* a fagyasztást le, előre, tüzzel a le — előre + tűz helyett. Ahol kötőjellel van írva ott a ferde irány használata a célravezetőbb. UF-fel két helyen végezhetünk ki: a hidon, és ott, ahol karók lógnak a plafonból.

Van egy olyan pálya, ahol a háttérben savtó van. Ebbe mindenki ugyanúgy ütheti bele ellenfelét, de, hogy hogyan, azt sajnos nem tudjuk. Nem tudunk továbbá *Shang Tsung*-gal átalakulni senkivel sem, meg egy pár mozgásra nem jöttünk rá. Ott kérdőjel fogja jelezni az ismeretlen kombinációt. Aki akár csak egyre is rájött ezek közül, az kérjük tudassa velünk. Tehát akkor a mozgások...

(Van néhol dobásról szó. Aki nem tudná a dobást előre + 2x tűz-zel lehet létrehozni. Mindenkinek van még egy plusz speciális is. Ez 2x tűz az ellenfél közvetlen közelében.)

## LIU KANG:

*Repülőrúgás:* hátra, előre, tűz

*Biciklirúgás:* tűz hosszan (5mp)

*Lövés:* 2x előre, tűz (levegőben is)

*Guggoló lövés:* 2x le, tűz

*Fatality 1:* le, előre, 2x hátra, tűz

*Fatality 2:* védekezés + (hátra, le, előre, fel, hátra)

*Friendship:* előre, 3x hátra, tűz

*Babality:* 2x le, előre, hátra, tűz

*UC:* ???

Az első kivégzés sárkánnyá alakulás után az ellenfél felsőtestének a lehárapása, a második pedig az első részből már ismert lelűtés. A friendship egy tánc eljárása lesz.

## KUNG LAO:

*Kalapdobás:* hátra, előre, tűz (le-vel és fel-el irányítható)

*Pörgés:* hátra + 3x tűz

*Repülőrúgás:* levegőben előre - le vagy 2x le

*Dupla átdobás:* dobás közben nyomogatni a tűz-t

*Teleport:* le, fel

*Fatality 1:* (F) tűz + (hátra, előre), fel

*Fatality 2:* (?) ???

*Friendship:* 3 x hátra, le, tűz

*Babality:* 2 x hátra, 2x előre, tűz

*UC:* 3x előre, tűz

Az első kivégzésnél emberünk eldobja a kalapot, majd akkor nyomjuk fel a jojt (ne magunknak), ha az ellenfélhez ért a kalap, hogy a fejét vágja le. A másodikban kettévághatnánk ellentelünket, ha meg tudnánk csinálni. A friendshipben Lao egy nyulat varázsol elő a kalapjából.

## J. CAGE:

*Árnyékrúgás:* hátra, előre, tűz

*Tökönvágás:* tűz + le (a nők ellen ez természetesen nem jó)

*Árnyékfelütés:* hátra, le, hátra, tűz

*Felső lövés:* előre, le, hátra, tűz

*Alsó lövés:* hátra, le, előre, tűz

*Fatality 1:* (0) 2x le, 2x előre, tűz

*Fatality 2:* (0) 2x előre, le, fel

*Friendship:* 4x le, tűz

*Babality:* 3x hátra, tűz

*UC:* 3x le, tűz

Az első kivégzés az ellenfél felsőtestének letépése, a második pedig a **Mortal** 1-ből jól ismert fejleütés. A friendship itt egy aláírt fénykép bemutatása. (Ha a fejleütés után hátra + le húzzuk a jojt, és nyomogaljuk a tűzgombot, Cage 3 lejet üt le!)

## REPTILE:

*Savkőpés:* 2x előre, tűz

*Energialabda:* 2x hátra, tűz

*Becsúszás:* hátra + 3x tűz

*Láthatatlanság:* védekezés + 2x fel

*Fatality 1:* (4) 2x hátra, le, tűz

*Fatality 2:* (0) láthatatlanul 3x előre, tűz

*Friendship:* 2x hátra, előre, tűz

*Babality:* le, 2x hátra, tűz

*UC:* le, 2x előre, le, tűz

Az első kivégzése a nyelvével ellenfele fejének lekapása, majd elfogyasztása, a második pedig egy törzsletépés láthatatlan állapotban. A friendship egy Reptile baba bemutatása.

## SUB ZERO:

*Fagyasztás:* le, előre, tűz

*Földfagyasztás:* le, hátra, tűz

*Becsúszás:* hátra + 3x tűz

*Fatality 1:* (F) védekezés + (2x hátra, le, előre)

*Fatality 2:* (2) 2x előre, le, tűz; (0) előre, le, 2x előre, tűz

*Friendship:* 2x hátra, le, tűz

*Babality:* le, 2x hátra, tűz

*UC:* le, 2x előre, le, tűz

Az első kivégzés egy robbanó hóglyő dobása, amitől az ellenfél felsőteste szétrobban. A második költ lépésből áll. Az elsőben lefagyasztja az ellenfelet, a másodikban pedig szétüti. Itt nagyon gyorsnak kell lennünk. A friendship egy Sub Zero baba bemutatása.

## S. TSUNG:

*Tűzlabda 1:* 2x hátra, tűz

*Tűzlabda 2:* 2x hátra, előre, tűz

*Tűzlabda 3:* 2x hátra, 2x előre, tűz

*Átalakulás:* védekezés + (hátra, előre, fel)

*Fatality 1:* (1) hosszú tűz (3mp)

*Fatality 2:* (0) védekezés + (fel, le, fel), tűz

*Fatality 3:* (?) ???

*Friendship:* 2x hátra, le, előre, tűz

*Babality:* hátra, előre, le, tűz

*UC:* 2x le, fel, le

Az első kivégzésben S.T. belebújik a másik testébe, ami szétrobban. A másodikban ellentelünk bőrét szivjuk le, míg a harmadikban Kintaróvá alakulhatnánk, ha tudnánk. A friendship egy szívárvány megalkotása. Az átalakulás mindig az aktuális ellenfélle valózást jelenti.

## KITANA:

*Legyeződobás:* 2x előre, tűz

*Lebegtetés:* 3x hátra, tűz

*Legyezővágás:* tűz + le

*Repülőütés:* előre, le, hátra, tűz

*Fatality 1:* (0) tűz + (2x előre, le, előre)

*Fatality 2:* (0) védekezés + 3x tűz

*Babality:* 3x le, tűz

*UC:* előre, le, előre, tűz

Az első kivégzésben Kitana magcsókolja ellenfelét, mire az lerobban. A másodikban levágja ellenfele fejét (itt a 3 tűznél hagyjuk a jojt hátrahúzzal). A friendship egy torta készítése.

## JAX:

*Gerincdörés:* levegőben le

*Földrengetés:* hosszú tűz

*Lövés:* előre, le, hátra, tűz

*Sorozás:* 2x előre, tűz

*Dobálás:* dobás közben nyomogatni a tűz-t

*Fatality 1:* (0) 4x előre, tűz

*Fatality 2:* (1) védekezés + 4x tűz

*Friendship:* ???

*Babality:* ???

*UC:* ???

Az első kivégzésben Jax szélcsapja ellenfele fejét, míg a másodikban a kezeit tépi le. A friendship: ???

## MILEENA:

*Késdobás:* hosszú tűz (2mp)

*Repülőrúgás:* 2x előre, tűz

*Gurulás:* 2x hátra, le, tűz

*Fatality 1:* (0) hosszú tűz (3mp)

*Fatality 2:* (0) előre, hátra, előre, tűz

*Friendship:* 3x le, fel, tűz

*Babality:* 3x le, tűz

*UC:* előre, le, előre, tűz

Az első kivégzésben Mileena lenyeli ellenfelét, majd kiöklendezi a csontjait. A másodikban megcsépele a késeivel és felszúrja rájuk. A friendshipben egy virágmagot ültet el, ami kinő.

## BARAKA:

*Vágás:* tűz + le

*Karddobás:* le, hátra, tűz

*Darálás:* 3x hátra, tűz

*Fatality 1:* (0) védekezés + 4x hátra, tűz

*Fatality 2:* (1) védekezés + (hátra, előre, le, előre), tűz

*Friendship:* védekezés + (2x fel, 2x előre), tűz

*Babality:* 3x előre, tűz

*UC:* 2x előre, tűz

Az első kivégzésben Baraka levágja ellenfele fejét, a másodikban pedig felszúrja kardjával. A friendshipben egy csomagot nyújt ellentelének. **(Biztos, hogy bomba van benne... — Getto)**

## SCORPION:

*Csáktázas:* 2x hátra, tűz

*Teleport:* le, hátra, tűz

*Légdobás:* levegőben le

*Buktatás:* előre, le, hátra, tűz

*Fatality 1:* (3) védekezés + 2x fel, tűz

**Fatality 2:** (?) ???

**Fatality 3:** (?) ???

**Friendship:** 2x hátra, le, tűz

**Babality:** le, 2x hátra, tűz

**UC:** le, 2x előre, le, tűz

Az első kivégzés a régi jó tűzfűtés, a második egy új tűzfűtés lenne, a harmadik pedig egy félbevágás csáklyával, mármint ha elő tudtuk volna hozni. A friendship a szokásos ninja-baba mutogatás.

**RAYDEN:**

**Torpedó:** 2x hátra, előre

**Teleport:** le, fel

**Rázás:** hosszú tűz (2mp)

**Lövés:** ???

**Fatality 1:** (0) hosszú tűz (5mp)

**Fatality 2:** (?) ???

**Friendship:** le, hátra, előre, tűz

**Babality:** 2x le, fel, tűz

**UF:** védekezés + 3x fel

Az első kivégzésben Raiden szétüti ellentele testét, a másodikban pedig szétrázza. A friendshipben egy kis szobrot állít magáról. A rázás speciális támadás csak kéljátékos üzemmódban használható.

A játékban fellelhető több rejtett karakter is, mi 3-at találtunk:

**SMOK** — Az örvény hátterű pályán sokat felütünk, s mikor előjön a fej, védekezést nyomunk.

**JADE** — A kérdőjel előtti pályán az első round megnyerése után ő jön.

**NOOB SAIBOT** — 25 győzelem után küzdhetünk meg vele.

Ezenkívül még előhozható **Kano** és **Sonya** is.

Mind AMIGÁ-ra, mind PC-re rengeteg Cheat van a játékhoz, egyelőre csak az AMIGA-soknak tudok hármat, a többi legközelebb az elsősegélyben. Tehát: visszaszámláláskor (mikor kikaptunk) rángassuk az egyes portba dugott joy-t, vagy húzogassuk (Na mit? - Getto) az egeret. 255-ig feltuningolhatjuk kreditkészletünket. Ha a főmenüben (start/options) beírjuk, hogy "FIONA", kikapcsolhatjuk a vért a játékban. Az Options menüben "ZEDWEB" (német billentyűzeten "YEDWEB"-l) beírása után egy Diagnostic menüt kapunk. Itt felülről lefelé a következőket állíthatjuk be:

— Nézhetünk gép-gép elleni meccseket.

— Szabadjáték. A beállított dolgok szerinti játszhatunk, függetlenül a táblától (lásd lejjebb).

— Beállíthatjuk mindkét játékost külön-külön sérülhetetlennek.

— Beállítható, hogy az ellenfél egy ütéstől kinyúljon.

— Kiválaszthatjuk, hogy melyik pályán játszunk.

— Az ellenfelünket is kiválaszthatjuk.

— Meg még azt is, hogy ha a gép nyer, milyen kivégzést hajtson végre.

## MORTAL KOMBAT I

Ha már írtunk a 2. részről, írjunk az elsőről is. Itt csak a speckókat adjuk meg, a többi megegyezik az előzőekben leírtakkal (meg persze itt nincs **Babality**, **Friendship**). Az embereinknek egy kivégzésük van. A hidon viszont sima felütéssel (le + tűz) felüléses kivégzést kapunk.

A játék van PC-re is, C64-re természetesen nincs. Ha nehéznek talál-nánk a gamét, a főmenüben (START/OPTIONS) írjuk be: "CATHULU", s egy CHEATMODE nevű menüt kapunk, szuper állítgatási lehetőségekkel. Zárójelben a PC-s megfelelőket találhatjuk. A jelölései: BL-védekezés LK-Low Kick LP-Low Punch HK-High Kick HP-High Punch — ugyanaz, mint az AMIGA verziónál.

**J. CAGE:**

**Ámyéknúgás:** hátra, előre, hátra, tűz (hátra, előre, LK)

**Tőkönvágás:** 2x le, tűz (le + BL + LP)

**Lövés:** hátra, előre, tűz (hátra, előre, LP)

**Fatality:** (0) 3x előre, tűz (3x előre, HP)

**KANO:**

**Bepörgés:** előre, le, hátra, fel (ua.)

**Lövés:** 2x hátra, előre, tűz (BL + hátra, előre)

**Fatality:** (0) 2x hátra, tűz(hátra,le,előre,LP)

**SUB ZERO:**

**Becsúszás:** előre, hátra, előre, tűz (le + LP + LK + BL)

**Fagyasztás:** le, előre, tűz (le, előre, LP)

**Fatality:** (0) előre, le, előre, tűz (előre, le, előre, HP)

**SONYA**

**Lábbal dobás:** 2x le, tűz(le+BL+LP+LK)

**Repülés:** előre, hátra, tűz (előre, hátra, HP)

**Lövés:** 2x hátra, tűz (2x hátra, HP)

**Fatality:** (0) 2x előre, 2x hátra, tűz (2x előre, 2x hátra, BL)

**RAYDEN:**

**Torpedó:** 2x hátra, előre (ua.)

**Teleport:** le, fel (ua.)

**Lövés:** le, előre, tűz (le, előre, LP)

**Fatality:** (0) 2x előre, 3x hátra, tűz(elöre, 3x hátra, HP)

**SCORPION:**

**Teleport:** le, hátra, tűz (le, hátra, HP)

**Csákyázás:** 2x hátra, tűz (2x hátra, LP)

**Fatality:** (2) védekezés + 2xfel (ua.)

**LIU KANG:**

**Repülőnugás:** hátra, előre, tűz (2x előre, HK)

**Lövés:** 2x előre, tűz (2x előre, HP)

**Fatality:** (2) le, hátra, fel, előre, le (ua.)

## STREET FIGHTER II

Ez már elég régi, viszont normális információ még nem volt róla sehol. Természetesen itt sem a "nehéz" irányításról lesz szó, hanem a speciális támadásokról. A jelölések még mindig ugyanazok. Annyit még megemlítenék, hogy ez a game annak idején a legcoolabb volt, csak közben megjelent két **MORTAL KOMBAT**... Ehhez is van ám csiit!! Meccs közben pauszoljuk le a játékot "P"-vel és pötyögjük be: **7KIDS**. Lehet ketten egymás ellen ugyanazzal a lickóval/nővel lenni. Ez csak akkor működik (asszem), ha egyjátékos üzemmódban írjuk be. Ezután vissza a főmenübe s már cool is!

A választáskor (szintén egyjátékos módban) álljunk a kurzorral **Blankára** (ne nyomjunk tűz-t!), és írjunk be: "PATIENCE". Játék közben **F10** bármikor megnyomására maximális lesz az energy-nk.

A játék létezik PC-re is (elég silány), no meg C64-en is van. A géphez viszonyítva nem rossz, de amúgy undorító. A 64-esből azért többet is ki lehet hozni...



**CHUN LI**

**Sorozatnugás:** sok tűz

**Pörgőnugás:** le(hosszan), fel + tűz

## ZANGIEF

Pörgő ütés: sok tűz

Földhózásgás: közel le + tűz

## BLANKA

Rázás: sok tűz

Bepörgés: hátra(hosszan), előre+tűz

## GUILE

Lövés: hátra(hosszan), előre + tűz

Supernúgás: le(hosszan), lel + tűz

## HONDA

Sorozatütés: sok tűz

Repülőfejelés: hátra(hosszan), előre + tűz

## DHALSIM

Lövés: le, le + előre, előre + tűz

Tűzlúgás: hátra, hátra + le, le, előre + le, előre + tűz

Fúrórepülés: levegőben előre + tűz

Fúróúgás: levegőben előre + le + tűz

## RYU

Lövés: le, le-előre, előre + tűz

Superütés: le(hosszan), lel + tűz

Pörgőúgás: le, le + hátra, hátra + tűz

Pörgődobás: közel le + tűz

## KEN

Ugyanaz, mint RYU.

## FIST FIGHTER

Háááá, ez inkább a 64-eseket fogja érdekelni, azon egész jó game. AMIGA-n már kevésbé. PC-n meg úgy tudom, nincsen. 64-en talán vettek az SF2-vel, mert grafikailag inkább hasonlít a nagytestvér SF2-jére, mint amaz. A játszhatóság viszont pocsek, mert a gép mindent véd, így hát csak speciális támadásokkal, meg lápsőpréssel lehet ellenük valamit is előzni, ami elég unalmasa teszi a játékokat. A speciális támadás minden embernél ugyanaz: húzzuk a joyt le, felengedése nélkül nyomjunk tüzt, s a tűzgomb felengedése nélkül nyomjuk a kart középre. Több értékes információt nem is tudok közölni a játékkal kapcsolatban, úgyhogy ugrás.

## ELFMANIA

Ez sem lesz hosszú, azt előre megmondom. Valahogy nem igazán sikerült ez a game.

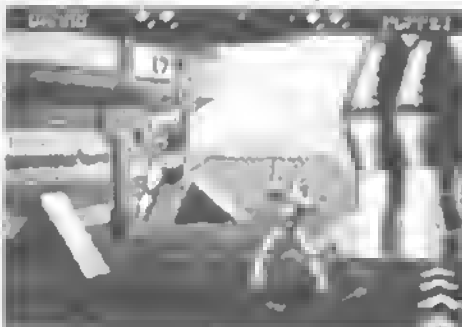
A grafika csodálatos, mondhatnám úgy is: a legjobb. A hangok szupe-

rek, de a játék nagyon gyenge. Bóna irányítás (az emberekre alig hat a gravitáció: hatalmasat ugornak, és soká esnek le), rengeteg töltés, nulla akció. Ráadásul mindenféle speciális mozgás nélkül. Megnézni érdemes, játszani vele már nem.



## BODY BLOWS (GALACTIC)

Nos, ez egy elhamarkodott proggiadás volt (úgy gondolom). Nem sokkal utána jött ki a **Body Blows Galactic**, s a két játék össze sem hasonlítható, pedig csak feltuningolták a sima B.B.-t. Az első rész kb. az Elmaniahoz hasonlít: jó grafika, cool hangok (digi), nulla játszhatóság. Egyszerűen nem érz az ember a karakterét, nem tudja igazán beleélni magát a szerepébe. Csak rángatja a Joyt, és várja, hogy nyerjen. Mellette ott van a sok töltés, és az animációk pocsek minősége. Egy ütés kb. 2 tázisból áll. Brrrr. Ocsmány.



Mellette szól viszont, hogy van HD-s verzió is! Egy cheat-tel is szolgálhatok:

A lömenüben 5 másodpercig húzzuk az 1-es Joyt jobbra, a kettést pedig balra. Egy Cheat menüt kapunk.

A **Body Blows Galactic** már sokkal jobb, mint elődje, szebb grafika (van AGA-s is), jobb animációk, jó hangok, és élvezhetőbb játék. Mindkét játékban ugyanúgy vannak a speciális támadások: Az egyik a hosszú tűz (lelül egy csik mutatja, hogy meddig kell nyomni), amiben jó ötlet, hogy minél gyakrabban használjuk, annál hosszabban kell nyomni (tehát "kifogy" az energia). A másik két speci-

ális a lerdé irányok + tűz kombinációból állnak, főleg a két ferdén fel + tűz szokott lenni, de van egy két ember, akinél a ferdén le + tűz irányok (is) hatásosak. Még egy cheat az utóbbihoz: a HighScore listába írjuk be nevünk: "MEANTEAM". (Egy utolsó megjegyzés a **Body Blows**-hoz. Ha embereinknek van árnyéka, akkor egy fejlesztett verzióknak van. Ilyenkor a Cheat menü a 2-es joy 5mp-ig való lehúzására jön be.)

## RISE OF THE ROBOTS

Erről már volt szó a januári számban, úgyhogy nem részletezem, csak a teljesség miatt tettem a többi közé. A játék AMIGA-n 12 lemez. Van AGA-s is, de hogy olyan örüli ember van a földön, aki úgy ír meg egy 12 lemezest, hogy még véletlenül se lehessen installálni, hát ez már csúcs. Ellensúlyozza ezt a gyors töltés a lemezről, a szuper RaYTracE animációk, a RaYTracElt küzdőfelelek, és a csodás háttérgrafika. A hangok elmennek, viszont a játszhatóság megint nem sikerült túl jóra. Speciális sem találtam egyet sem (pedig úgy tudom van), úgyhogy inkább maradok az MK2-nél...

Nos, ennyi lett volna. Már minden elmondtam, így már csak egy dolog marad hátra: köszönetet kell mondanom **EXTREME**-nek, hogy beszerezte a játékokat, hogy rájött néhány speciális mozgásra és kivégzésre, és hogy annyiszor elpakolt **GUILE**-al és **JOHNNY CAGE**-dzsel...

Anystone

## Budatétényi Amiga Klub

Minden szombaton  
9.30-tól 15.00-ig

Budatétényi Művelődési  
Központ  
Budapest, XXII.  
Nagytétényi út 35.

"Világ Amigásai Egyesüljetei!"

Info: Ilyés Ernő, Tel.: 226-97-63



# Tökös Mákos

## Deuteros (Amiga)

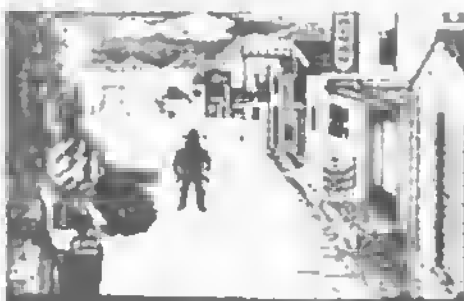
Erről a játékról már volt szó a CoV 29/30-ban, tehát ott folytatjuk, ahol abba lett hagyva. Mielőtt kitakarítanánk a Naprendszerből az utolsó Methanoidot, gyűjtünk anyagot és építünk fel 16 orbitális gyáral. Ezt úgy érhetjük el a legkönnyebben, ha az utolsó Methanoid állomást nem foglaljuk el, csak időnként szétlőjük az ott lévő droidokat (ezért tartunk ott egy flottát és időnként aktiváljuk). Az állomások lehetőleg olyan helyeken legyenek, ahol vagy alumínium vagy vas van! Az anyagokat ott egyenlítsük ki, ahol drone-t gyártunk, a többi helyről pedig teleportálunk ide jolyamatosan. Ha kész van 3-4000 drone, akkor irány a csillagok... A többi csillagrendszerben az elfoglalt állomásokkal ne védjük meg, ha megtámadják, robbantsuk fel. Így szépen sorra vehetjük az összes csillagrendszert, kiirtva az összes Methanoidot (el ne felejtjük összeszedni az üzenetekben jelzett tárgyakat!) Az első csillagrendszer után megtalálják a Hyperdrive-t, a másodikkal a szuperfegyvert: ezt minden flottánkra rakjuk fel (bedokkolás után a hajó elejénél megjelenik egy új ikon), majd csata közben a rakéta ikonra clickelve (amikor az ellenséges drone-ok közepén vannak egy csomóban) 100 tonna fuelt lő ki, ami aztán felrobban, és 1-130 dronét pusztít el (a saját drone-jainkból is elpusztít egy keveset). Később felfedeznek egy héliumbombát, amelyet supply podba kell rakni! Ezzel az űrhajóval megsemmisíthetjük a támadó methanoidokat, de mivel nem tudunk vele mozogni, csak az állomások védelmére szolgálnak. Ezután az egyik csillagflotta kapitánya átáll az ellenséghez (kalóz lesz). Ennek eredményeképp megtalálják a

prison pod-t és a sonic blastert (ezt aktiválva egy supply podban egy képet tölt be és nekiáll zenélni (lehet állítani a hangerejét), de nem tudom mire jó, mert nekem kiakad a prison pod bekapcsolásánál). A prison poddal el lehet logni a kalóz kapitányt, és akkor jön az üzenet, hol lehet megtalálni a 8.lárgyal...

Fazekas László, Érd

## Law of the West (C64)

A program az ACCOLADE terméke. Igaz kicsit régen dobta a piacra, 1985-ben. A program mind grafikailag, mind zeneileg és mind játszhatósága átlagon felüli, ezért megérdemel egy kis figyelmet. Egy kaland programmal állunk szemben, melyben leledatunk, hogy egy kis várost megöltünk a bűnözőktől.



A játékról: egész nap az utcákat kell rónunk, és az emberekkel beszélgetnünk. A beszélgetés célja, hogy kiszűrjük a bűnözőket, és a békés emberektől azt, hogy hol lesz bankrablás, mert a rablók akciójukat nem tudják tilokban tartani. Párbeszédnek során a lehetséges négy válasz közül kell egyet kiválasztani. Ha egy embert figyelmeztetés nélkül lelövünk, akkor az emberek zúgolódni kezdenek. Ha már nem tudunk mit választani, akkor lőjük. Ellenkező esetben az orvos ügyességén múlik az életünk. Ha a doki meg tud menteni, akkor egy kötést kapunk a kezünkre li-

gyelmeztetésül. A fő ellenségeink a Dalton testvérek és olegén vannak ahhoz, hogy mindig bajt okozzanak nekünk. Ha az emberektől valamit megtudunk, azonnal a helyszínre sietünk és egy kis tűzpárbaj után lelelhetjük a banditát. A játék vagy akkor ér véget, mikor a doktor már nem tud segíteni, vagy akkor, amikor a várost meglisztilottuk a bűnözőktől. A program csodálatos, és úgy gondoltam megér egy kis figyelmet!!

Füzesi Zsolt, Debrecen



(C64)

Vagy legalábbis gyanitom, hogy az, mivel cím nélkül jelentkezik be, némi ... izé ... hmmm... hogy is mondjam ... olyan űritési hangokkal és egy "TRIAD" emblémával.

Naszóval: emmegmá'megint egy stratégia. Kétszeresen is régi: a téma is ókori, és maga a game is ókori, még abból az időből, amikor nem csak hogy a 64-es, hanem még a Spectrum is számítógépnek számított, és proggykat is írtak rá. (Ha jól tudom, akkor eredetileg Spectrumra készült.) Szóval: az ókorba csöppentünk, ott is a római — pun háború közepébe. Játshatja két játékos egymás ellen, vagy egy játékos a gép ellen. Ez utób-

bi eselben a punok szerepében tűn-  
dökölhetünk, és szonvedhetünk fé-  
nyes vereséget a többszörös túlor-  
ben lévő (induló pénz, flotta) gép ál-  
tal irányított rómaiaktól. A cél: minél  
több várost saját gyarmalunknak el-  
foglalni (csak tengerparti városokat  
lehet, így Rómát nem, de nekik  
Karthagót igen!), a gyarmatainkról  
minél több pénz (adó!) a fővárosba  
hajón beszállítani, hogy ott annak egy  
részét új hajók vásárlására fordíthas-  
suk, illetve az ellenfelet a tevékeny-  
ségében minél jobban akadályozni, és  
a flottáját a nagy Földközi-tengerről  
(vagy arról a részéről, ami a játékban  
szerepel) leradírozni.

Irányítása, műközelése a lehető  
legjobban túl van bonyolítva, ezért  
most nem megyek bele, mert akkor  
most sem tudom elküldeni ezt a va-  
lamivel több mint 2 éve megkezdett  
levelemet.

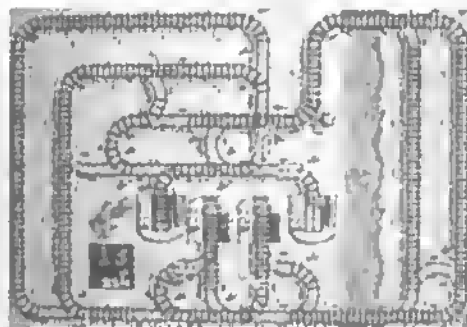
Marad, ami McArthur tábornok mon-  
dott, amikor a japánok távozásra  
készültek a Fülöp-szigetéről:  
Visszajövök!!! (Máig sem tudom, hogy  
ezt lenyegetésnek szánta-e a japá-  
noknak, vagy vigasztalásként a hát-  
védként (hősi halott és hadifogoly cél-  
ra) hátrahagyott embereinek. De  
vissza is ment. Alig 4 év múlva.)

*Torba László, Gyöngyös*

## Loco (C64, Amiga)

A Kingsoft 1992-es termékéről lesz  
most szó, ami egy nagyon jól sike-  
rült, C64-en tökéletes AMIGA-konver-  
zió. Feladatunk vonatok irányításával  
kapcsolatos, ugyanis a rendszertele-  
nül, szinte Lemming-módra (öngyilkos-  
san) haladó vonalokat kell helyes  
irányba terelnünk. Állalában négy ál-  
lomás van egy pályán A-D-ig elnevez-  
ve, amelyek villogással jelzik, ha in-  
dul belőlük a vonat. A vonatok felett  
lévő betű mutatja, hogy azt a szerel-  
vényt hová irányítsuk. Az irányítás a  
váltók kapcsolgatásából áll (tűzgomb  
a kereszteződéseken), amivel a vo-  
natok haladási irányát szabályozhat-  
juk. Ha a szerelvény rossz helyre ér-  
kezik, visszafordul, ám ha ilyenkor  
jön ki onnan is a vonat... Természe-

tosen vigyáznunk kell, nehogy két  
szerelvény összeütközhessen.



Így irányíthatunk végig 100 pályát, s  
ha unnánk szerkeszthetünk  
megunknak újat. Sokáig élvezetes  
játékot nyújthat ez a C64-en egy le-  
mezoldalas program. Kazettás verzi-  
óval még nem találkoztunk.

*Anystone*



*(C64, Amiga)*

A program az ENTERTAINMENT  
software (+Starbyte) jóvoltából, 1990-  
ben került a piacra. A kaland és az  
RPG ötvözete. A játékról: egy kisvá-  
rost előzőnlőtték a vámpírok, zombik,  
farkasemberek és a múmlák. Felada-  
tunk, hogy négy ember bőrébe bújva  
kiirtsuk őket. A szörnyeket könnyen  
kiirthatjuk a hagyományos fegyverek-  
kel, ám a vezetőt a hagyományokból  
ismeri fegyverekkel öljük meg. Pl:  
vampir ellen fatör, farkasembor ellen  
özüsi pisztolygolyó stb. Most röviden  
a C-64-es verzióval foglalkozunk. (Az  
Amiga verzió ellér egy kicsit a C64-  
től.) A bal felső képernyő az aktuális  
helyszínt mutatja be. Alatta a szerep-  
lőket. A jobb felső sarokban azt a szo-

mélyt látjuk, akil irányítunk. Melletto  
az éhségél, szomjúságál és az erőn-  
lélünkél figyelheljük meg. Ez alatt a  
nálunk lévő tárgyakat fűrkészheljük  
végig. Még alább négy ikonl látunk.  
Láda: Még nem jöttünk rá, hogy mire  
való...

Kéz: Ha fel akarunk venni valamilyen  
tárgyal, akkor clickeljük rá a  
tárgyra, majd a tárggyal együtt a  
kézre, így tudjuk a tárgyal hasz-  
nálalni. A vizsgálásnál is cickeléses  
módszerl alkalmazzunk.

Floppy: Ha erre clickelünk, akkor a  
következő közül választhatunk:

**LOAD GAME POSIT:** kimenteti  
állást tölíhetünk be.

**SAVE GAME POSITION:** ki lehet  
menteni az állást

**BEGIN A NEW GAME:** új játék  
kezdése

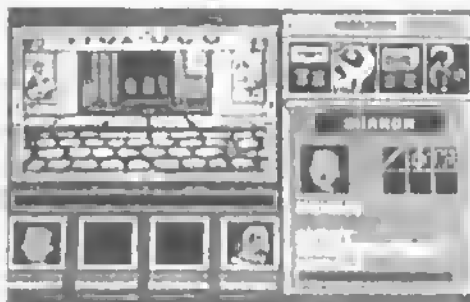
**MAKE GAME POSITION DISK:**  
vajon ez mi lehet?

**CANCEL:** vissza

"Kis l betű": ha erre clickelünk a kö-  
vetkezőket választhatjuk:

**LDRDS OF DOOM:** A program  
adatait kérheljük le. Pl. grafika  
stb.

**POINT POSIT.:** Előadja, hogy  
mennyi élőholtat kaszaboltunk  
le, milyen lő szörnyet kaszabol-  
tunk le, és milyen van még (azt  
hiszern ebből több van).



A játékmeneetről nem akarunk írni.  
Reméljük mindenki ki tud rajta bonta-  
kozni, ugyanis terjedelme 7 lemezegy-  
ség. Csak néhány tipp: a temelőben  
lehet ásni, a baltával, vagy az ásóval  
űvegel be lehet törni, a lakásnál  
lehel fatörő faragni, a csempész-  
kuleccsal lehel zárl ajtókat, lakatokat  
kinyitni. A házban az olvasószobának  
azon a részén, ahol a földgömb van  
a váza mögött van egy kulcs, az erdő  
szólén az egyik fáról tömönytelen al-  
mát lehet loszodni. Kezdetben csak

két emberrel indulunk, ha *Van Hagen*-t, *Susan*-t is magunkhoz akarjuk venni, akkor menjünk a starthelytől egyenesen, míg egy házhoz el nem érünk. Annak az előszobájában van egy szekrény. Annak a fiókjában van egy telefonszám *Van Hagen*-é. Ha elmegyünk a postára, és felhívjuk őt, akkor társával együtt megjelenik a csapatunkba. Ja, és még egy fontos dolgot elfelejtettem! Vizsgálásnál, evésnél, ivásnál is a kezét használjuk. Egyébként a grafikával, zenével és játszhatósággal nincs baj, sőt átlagosan felüli!

Végül is egész jó kis horror-adventure, csak a crackelt példánnyal némi baj van, egyes helyszíneken kiakad, nem tölt, így nem is tudtuk végigjátszani. Sőt, még trainer opciók is vannak az elején, amik bekapcsolása meglepően furcsán működik, meri a karakter ugyanúgy elhalálozik, viszont a proggy ilyenkor nem tudja, hogy most mitévő legyen, ezért biztos ami biztos. Inkább ettől is kiakad. Mivel eme "apróságok" miatt nem sikerült a végére, vagy egyáltalán zöldágra vergődni vele, többet nem is írtunk róla. (Azért messze nem RPG!)

*Füzesi Zsolt, Debrecen*  
*Torba László, Gyöngyös*

## Rambo II. (C64, Amiga)

A — szerintem egész jó — film alapján készítette a játékot a DD.

A játék ott kezdődik, ahol az első rész — a film első része — véget ért: személyünk ellen "városlejtésztő" tevékenység miatt eljárás indul, amibe úgy belefáradunk, hogy hűti panaszokkal orvoshoz fordulunk, aki beutaltat ad nekünk egy kőlejtő telep-re. Itt elmúlnak panaszaink és örömmünkre volt parancsnokunk meglátogat. Szóba hozza, hogyha vállalnánk egy is lövöldözést néhány amcsi hadifogolyért, talán még vissza is kapnánk megérdemelt szabadságunkat. Vállaljuk...

Miután beclickeljük becses — vagy becstelen? — neve-ünket kezdődhet

a parádé: induljunk el jobbra, majd nem ütközésig, és folytassuk utunkat FEL. Perszo közben nem árt irtani vietnámi barátainkat, u.i. az orosz skuló leredukálja — méghozzá elég hamar — energy-nket és Ende Station. Valahol itt van egy épület mindkét oldalán egy-egy szoborral. A bal oldali szobornát látunk egy géppuskát, melyet vegyünk fel — "menjünk át rajta". Remark: a fegyverek között a SPACE-szel válogathatunk, az S-sel a zenét/ix-et kapcsolgathatjuk. Tovább folytatva utunkat a környezetvédők által telepített "jungel"-t adjuk át a múlt dicső emlékének, szóval lövünk ki! (A kés melletti valamire switcheljük.) Ha sikeresen továbbjutottunk, egy vizesárok nem enged be minket a táborba. Ha netán valaki leladná, elárulom, hogy a vizesárok felett a jobb oldalon van egy töltés, meg egy korlát. Menjünk a korlát közvetlen közelébe, majd durr neki! (A kés melletti valami legyen bekapcsolva!) Ha bementünk és még van energynk, toljuk a joyt bal+le irányba. A villogó téglatestet vegyük fel, aztán irány a tábor bal felső része. Itt egy manusz van kikötözve, akit "vegyünk le". (Váltsunk át a késre, különben nehéz lesz a felvétel!)



Innen kissé darabosabban: az erdőn törjünk utat magunknak és a patakparton a helikopiba ugorunk. Ha felszálltunk, return to base, és álljunk a feketett H alakra. Innen a bal alsó részbe menjünk, majd a késsel nyissuk ki a kis ház ajtaját. Vidám palik indulnak a helihez, közben pontszámunk ki tudja miért, nőni kezd. Ha mindenki beszállt, return to heli cop und a joyt nyomjuk előre. Árral szemben nehéz repülni u.i. orosz kollégánk egy gunshippel próbál szándékunktól eltéríteni, de ne adjuk le! Biztassuk

magunkat az ever green szlogennel: FEL FEL TI RAMBOI A FÖLDNEKI...

Végre itt van szeretott bázisunk, amelynek egyetlen ajtaja előtt, egyetlen elszálló terére tegyük le a gépet és lygylmesen olvassuk el a végki-fejlet textjét...

Nem tudtam jobban chruncholni a lényegét, de az utolsó szó jogán még elmondom, hogy cseresznyére a játéokban nem kell elviselnünk azt a kellemetlenséget, hogy ránkakasztják Ázsia összes villamosvezetékét.

*Simai András, Budapest*

## SCARABEUS (C64)

Itt a JRRS! A Scarabeus leírását küldöm most el, ez egy magyar, 3D játék.

### 1. pálya:

Ezen a pályán kilenc szellemet kell meglozni. Ha a joy-t hátrahúzzuk, akkor megjelenik a térkép, amin a szellem egy halálfejjel van jelölve (a másik bigyó az a mi tartózkodási helyünk) Ha elkapunk egyet, akkor a képernyőn megjelenik a kulcsunk. Ez fel van osztva kilenc részre és minden egyes szellem elkapásakor be-  
rak az egyik kockába egy hierográfiát. Játék közben a tűzgombbal lehet előhozni ezt a kulcsot. Ha megvan mind a kilenc, nyomás a liltbe. Itt felülről lehet látni magunkat. A lilt működése egyszerű: facsarjuk meg (tekerjük) a joy-t és ha megérkeztünk, tűz.

### 2. pálya:

Itt 8 orvosságot és 4 csapdát kell felismernünk. Ezt úgy szokás csinálni, hogy odacammogunk az infós lülkékhez és leanyázzuk a gépet. Egyébként úgy, hogy összehasonlíthatjuk a kulcsunkat az egyik oldallal és ha találunk rajta olyan 3x3 darabot, amibe ugyanazok vannak, mint a kulcsunkon, akkor jó az orvosság (üveg) vagy a csapda (gázmaszk). Ha rossz az orvosság, akkor az áthúzott répára (ceruzára) menjünk, ha a csapda rossz, akkor az áthúzott kézre. Ha jó,

a másakra. Van közepen is egy jel, ezzel lehet kijutni a fülkéből. Minden fülkét pók őrizl ezeket úgy csálhatjuk ki, hogy elmegyünk olóttük.

Utánunk jönnek, de lassúak és könnyen lo lehet őket rázni. Van egy különleges fülke, ahol nem az eddigi dolgok vannak. Itt lehet megszereni a fáraó kulcsát. A joy jobbra-balra mozgatásával mozoghatunk a kép szélén és a tűzgombra átpördítethetjük az egész sort.

Ha mindegyik kockán a kulcs hieroglifája látható, megvan a kulcs. Egyébként ha megvan minden, akkor a következő pályán meghal az összes szellem (próbálunk ezek nélkül bejutni), és mehetünk is a tífhez. Vigyázzal! Ha rossz irányba tokerjük, akkor visszamegyünk az előző szintre.

### 3. pálya:

Nál itt a lényeg! A fáraó sírkamrája! Aki azt hitte, hogy nem lesz itt ellenfél azt tudom sajnálni, mert valahonnan (még nem sikerült megligyelnem) szellemek bukkannak elő. Ha megnyomjuk a tűzgombot, lerakunk egy csapdát, amibe bele kéne csálni az őreget. Csak 4 csapdánk van.

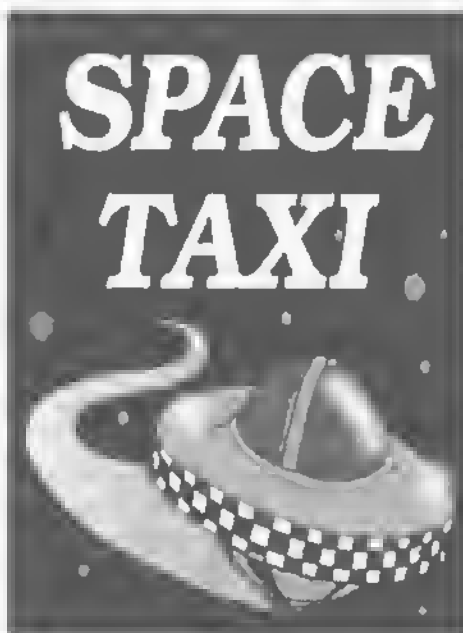
A sírkamrába bejuni úgy kell, hogy egy tili-toli játékot kell lejátszanunk. Megszabott számú toligálás lehet csak játszani. Ezt egy lánc mutatja. Ha nem sikerül, az az ajtó végleg bezárul. 8 ajó van. A tábla három részre van felosztva és a középsőt kell úgy rendeznünk, mint a két szélső van, az egész táblát csak akkor látjuk, ha minden jó orvosságot bevetünk (az előző pályán ismertük tel őket). Innen már a játékosra van bízva a dolog.

### Fülkék állapota:

- átvizsgált fülke
- átvizsgált fülke, szörnyel
- átvizsgálatlan fülke
- átvizsgálatlan fülke, szörnyel

Azt hiszem, hogy körülbelül ennyi az egész.

*JokeRSoft (Balázs Károly),  
Maglód*



(C-64)

A játék egy ügyességi program, melyet a *MOUSE* software 1984-ben dobott piacra. A grafika, zene és a játszhatóság nem említésre méltó, de kipróbálásra mindenképpen ajánlom. A játékot a kettes portból tudjuk irányítani. Ha bejött a program, akkor nyomjuk meg a tűz gombot (ha nem tesszük, akkor a demo log elindulni). A következők közül választhatunk: Játékos száma: 1, 2, 3, vagy 4. Ha ezt megtettük, újra választanunk kell:

1. MORNING SHIFT-BEGINNER: a kezdőknek 8 könnyű pályát ad fel
2. DAY SHIFT-INTERMEDIATE: a haladóknak nehezebb 8 pálya
3. NIGHT SHIFT-XPERT: a profiknak újabb 8 pálya
4. STANDARD 24 HOUR SHIFT: sorrendbe teszi a pályákat
5. RANDOM 24 HOUR SHIFT: a 24 pálya közül véletlenszerűen adja a pályákat.

Na és most a játékról: A felső nagy képernyőn van az aktuális helyszín. Abban a téglalapban, ahol kocsikat látunk, az a kocsink számát jelenti (kezdetben ez 5). Alatta a pénzünk (dolcsiban). A fekete téglalapban az emberke beszéde. Pl.

HEY, TAXI! - Hé, taxit!

PAD 2 PLEASE - vigyen a 2-es megállóhoz!

THANKS - köszönöm

UP PLEASE - vigyen ki!

A jobb alsó sarokban, a másik felhő négyzetben azt a pénzt látjuk, amelyet nekünk ad a szállításért (természetesen az az összeg fogy, ha az idő telik).

Az irányításról: amerre húzzuk a joyt, arra megy a kocsink, de vigyázzunk, mert az űrben súlytalanság van!!! Ha le akarunk szállni, akkor nyomjuk meg a tűzet, hogy kitegye az állványokat. Ellenben ügyeljünk arra, hogy nehegy nagy sebességgel szálljunk be, mert következménye HALÁL!

Talán nem annyira színvonalas program, de kikapcsolódni ki lehet vele.

*Füzesi Zsolt, Debrecen*



(C64)

Hali-hó újra itt vagyok! Remélem örültek? Most a STV leírást küldöm. Elég a hablagyolásból lássuk a STV-t

### Irányítás:

Joy jobbra - jobbra  
Joy balra - balra  
tűz + fel - tárgy fel  
tűz + le - tárgy le  
tűz + jobb/bal - válogatás a tárgyak között.

### Végigvitel:

Vegyük le a kesztyűt és az ajtókilincset. Nyissuk ki az ajtót a kilinccsel. Menjünk el a vendéglőbe. Itt megtudjuk, hogy "Betépés csak nyakkendő-

vel". Menjünk el az elhagyatott kunyhóhoz. Együk meg a csirkét, hogy az energiánk helyreálljon. Menjünk át Gronny házába, vegyük le a zacskó aranyat. Menjünk el a várhoz, az őrnem akar minket beengedni, adjuk oda az aranyat, irány be. A várban húzzuk meg a kapcsokat. Menjünk e az 1-es ajtón. A létrán másszunk fel a bástyára, és vegyük fel a varangyitalt, a kulcsot és a templomban a feszületet. Menjünk el Arnold varázslóhoz. Elmondja, hogy szüksége van néhány dologra: Varangyital, Denevérszárny, varázskönyv. A varangyitalt rakjuk is le az űst mellé. Sétáljunk vissza a 2-es ajtóhoz. Szabad az út az ebédlő felé. Vegyük fel a kulcsot és a két csirkét, menjünk le a konyhába, ahol megtaláljuk a földművesek ebédjét. A 3-as ajtó mögötti folyósóról nyíló szobában, Albertnél vegyük le a kulcsot, a harangtoronyba pedig a döglött denevért. Ehhez vegyük fel a kesztyűt és menjünk neki a kötélnek. A harangtoronyban vegyük le a két kulcsot. A 4-es ajtón menjünk be. Az őrn elküld minket. Ezt az ajtót később nem tudjuk kinyitni, irány balra. A kapcsokat meghúztuk, mehetünk jobbra. Szabadítsuk ki a rabot a kulccsal, majd menjünk be az 5-ös ajtón. Balra nyissuk ki a cellát. ezután menjünk át a 6-os ajtón, majd balra a következő rab zárkájáig, és fel a szellemek szobájába. Rakjuk le a keresztet és vegyük fel a varázskönyvet. A feszületet se hagyjuk itt, induljunk el jobbra, és szabadítsuk ki a rabot. Visszatérve megint használjuk a keresztet. A varázskönyvvel és a denevérral látogassuk meg Arbódot, és tegyük le mindkét dolgot a varangyital mellé. Egy robbanás, és máris megvan a nyakkendő. Most már bemehetünk a vendéglőbe. A vendéglős beenged, az egyik asztalon egy borosüveget, majd a hátsó szobában egy kulcsot találunk. A vár előtt sétálgató piros ruhás embernek adjuk oda a földművesek ebédjét, mire odaadja a sárcipőt. Menjünk el a sárhoz és használjuk a sárcipőt, majd keljünk át a sáron. Vegyük fel a kulcsot és szabadítsuk ki a foglyot. A borral és a kulcsokkal menjünk be a 7-es ajtón. Itt adjuk oda a bort az őr-

nek, mire ő elmegy, szabadítsuk ki a két rabot. THE END.



#### Néhány jó tanács:

- A kutyákat kerüljük ki.
- A zöld alma mérgezett.
- A fáklya nem jó semmire.
- A várból kifelé menet is használni kell a keresztet.
- Az ágyúgolyó nem jó semmire.

*Bodnár János, Debrecen*

### Terminátor 2. (C64, Amiga)

Az intro után beállíthatjuk, hogy örök energia legyen, vagy sem (Y/N). Ezután még egy Intro (?), majd következik a GAME!

1. Bal oldalt lent láthatjuk a "folyékony vasember"-t, jobb oldalt lenn a "T1000(?)" alias: "Svájci Néger"-t, középen pedig a pont számlálót. A fejek mellett egy-egy csíkot láthatunk, ezek a Terminátorok energiáját jelzik. Felül a 2 terminátor verekszik, ezek közül mi vagyunk a jobb oldali.

#### Ütések:

- Bal + fel: arc védés
- Bal + fel + tűz: fejütés
- Bal + tűz: has ütés
- Bal + le + tűz: boka rugás
- Jobb + tűz: védekezés
- Jobb + fel: térd ütés
- Jobb + le + tűz: has rugás
- Jobb + fel + tűz: fejelés.

2. Ha a haverunkkal végeztünk, az ifjú Conor-t kell megmentenünk a motoron. Így követve a film cselekményeit. Ki kell kerülni a követet, esetleg ha más út nincs az úratón kell átnemmenünk. Vigyázni kell, mert közben a kamion is lökdös hátulról, így hamar elfogyhat energiánk. Bal oldalt fenn John Conorképét láthatjuk, mellette az energia csíkot, ugyanígy jobb fent csak ott terminátorunk képével.

3. Most a puzzle módszerével kell barátunk kezét összerakni. Erre mindössze egy percünk van.
4. Ha ezt jól összeraktuk újra pontokat szerezhetünk. Most mi Sarah Conorral vagyunk, és őt kell kimentenünk a diliházból. Közben leütni a gondozókat és lifttel le-fel menni az emeleteken. Végül a kiút lent van. Ellenségünk energiája a gondozók halálával fog.
5. Itt egy hasonló pálya az elsőhöz, az ütések ugyanúgy működnek.
6. Ez a pálya is hasonlít a 3-asra, de itt a terminátor lát arcát, és nem kezét kell összeraknunk. Itt is egy perc van a puzzle összerakására.
7. Itt most terminatorunkkal vagyunk, ez is hasonlít a négyes pályához, de itt nem a diliházban, hanem a kutatóközpontban vagyunk.



8. Ez a pálya a 2-re hasonlít, de itt nem a csatornában, hanem a városban kocsikázunk. Közben a "folyékony vasember" követ minket helikopterrel. Útközben autókkal, gáttal, esetleg úteltereléssel találkozhatunk, de hogy életünk ne legyen oly egyszerű, az ellentél lövöldözik ránk, a helikopter célkeresztjét láthatjuk, ahogy minket követ (nem nagy követ, követ a nagykövet!). Ez a pálya addig tart, míg ki nem nyitlanunk.

*P.W.Smith*

### VIX 100% (C64, Amiga)

Az intro után egy menüt láthatunk.

- Végtelen élet ON/OFF
- Végtelen idő ON/OFF
- Végtelen extrák ON/OFF
- Mindig minősítés ON/OFF
- Látni az utolsó pályát ON/OFF
- Kezdő pálya 001-005
- Játék kezdés



Ezulán ki lehet választani, hogy a három krapek közül melyikkel játszunk mi:

1. Bifla Bacon
2. Johnny Farlpants
3. Buster Gonad

Lássuk a pályákat személyenként!

#### BIFFA BACON

1. Itt sörös korsókat vágnak hozzánk, melyeket fejfel, ököllef, illetve lábbal kell elhárítani.  
Fejfel: lel  
Ököllef: jobbra  
Lábbal: le
2. Ez után egy futóverseny következik, másik 2 barátunk ellen.
0. Sörívő verseny. Itt a cél minél előbb elkapni az összes korsót és fenéig kiinni.

#### JOHNNY FARTPANTS

1. Itt lel kell lőnünk magunkat minél magasabbra, hogy így minél több pontot érhesünk el.
2. Ugyan az mint 1. barátunknál, itt is lútás.
0. Lufi lúzó verseny. Itt minél több lufit, minél rövidebb idő alatt kell tellujni.

#### BUSTER GONAD

1. Ez a pálya hasonlít 2. barátunk 1. pályájára. Itt is az a lényeg, hogy minél magasabbra ugorjunk.
2. Ez a pálya 1.2. barátunk pályája is, hiszen itt van megint a jól ismert futóverseny.
0. Itt a lúdoszalagon jövő lésztáka-kat kell alaposan kinyújtani, hogy így pontjaink is megnöjjenek.

A 0. pályával a játékok során akkor találkozunk, ha a 2. pályát 1. hellyel végeztük, illetve ha másodszor is ugyanazzal a palival leszünk. Amennyiben a 2. pályát első hellyel végeztük, később jön egy 3. pálya, melyen újra lúzni kell, de itt a városban.

J.W.Smith

kasemberré. Este ehetünk emberl is. Ám a rendőrök igencsak jól végzik a dolgukat. Kétféle rendőr van a játékban. Egyik puskás. Őt nyugodtan ellogyasztathatjuk, esetleg csak a vérünk log kitolyni, ha eljálál. A másik a kulcsos, ha ehhez hozzáérünk, akkor egyből dutyiba kerülünk, és csak nappal engednek el, valamint a tárgyainkat elveszik és búcsút mondhalunk nekik.

#### Tárgyak:

- **reszelő:** a börtön rácsál tudjuk hátul elvágni,
- **kulcs:** a börtön ajtajál tudjuk kinyitni,
- **lámpa:** kívülágitatlan alagútban és föld alatt tudunk vele világítani,
- **csavarhúzó:** föld alá tudunk eljutni vele (börtönben is használ vehetjük).

#### Helyszínek:

- **város:** itt találhatjuk a csavarhúzót és a reszelőt,
- **temető:** itt találhatjuk a kulcsot és innen tudunk bejutni a börtönbe a reszelő segítségével,
- **metróállomás:** általában itt találjuk az elsősegélycsomagot és innen tudunk a kívülágitatlan alagútba eljutni,
- **tető:** innen tudunk sok helyre eljutni.

#### Tanácsok:

- A metróállomásba ne igen logyünk, mert sok a rendőr.
- A kívülágitatlan alagútba és a föld alá ne menjünk lámpa nélkül, mert különben ott veszünk.
- A tárgyainkat legjobb a börtönben hagyni. Ezt úgy tehetjük, ha temetőben megkeressük a rácsot és a reszelővel elvágjuk, majd szépen elhelyezzük tárgyainkat.
- A lemető csak nappal van nyitva, ugyanúgy mint a börtön.

A grafika nem rossz. A zene jobb ha nincs, ezt egyébként a játék során ki lehet kapcsolni. Érdekes rá egy esztől szentelni, izgalmas percekkel élhetünk al.

Füzesi Zsolt, Debrecen

pontos (?) meglogalmazás volt. A második világháborúban japán szigeteket és hajókat kell lomadni repülővel (P.47. ha jól látom) anyahajóról leszállva. Az elején még kérhetünk könnyítést is:

- örök élel
- örök üzemanyag
- örök legyver
- olaj szívárgás nincs

Ezulán ki kell választani a rangot:

- midschipman (kadét)
- ensign (zászlós)
- Lt. Jr. Grade (szakaszvezető vagy mi)
- Lt. Commander (alparancsnok, vagy mi a szósz)
- Commander (parancsnok)
- Captain (kapitány)

Neheztések: több hajó, sziget, reptér és bunker.

**Felszállás:** A gáz legyen maximum, majd ha elhagytuk a hajót húzzuk a joy-t balra lel, ha nem sikerül, akkor húzzuk a joy-t balra, utána pedig megint balra lel. Tudom, hogy ez bonyolult hangzik (az is), de egyszer csak sikerül.

**Leszállás:** 3/4 gázzal menjünk a hajó püpos vége felé, majd húzzuk lel a joy-t, ekkor csökken a magasság. Ha rászállunk a fedélzetre és elkapott a pup (azaz a ködél), akkor guruljunk a lili lelő és húzzuk le a joy-t, ha nem leszállás os lehet előlről kezdeni az egészel.

#### Fegyverek:

célponl hajó	fegyver torpedó	megjegyzés
		alacsony magasságból dobni, ha nem habzik mögötte a tongor lehel ismételni. védőháló van fölölte
reptér	-	
repülő bunker	gépagyú rakéta	no comment tenről rézsutosan támadva a kirohanó emberekot is bombázni kell
gépagyú	bomba	

Néha jön egy repülő, amit érdemes lelőni, hiszen torpedóval lomadja (és egy idő után el is süllyeszti) hajónkat.

Rici alias Richter Attila,  
Miskolc

## Werevolves (C64)

Bizonyára sokan látták a játék alapjául szolgáló filmet. Az a bizonyos horrorfilm. Nos, a játék egyáltalán nem horror. Reggel rendes emberek vagyunk, este pedig átváltozunk farkasokká.

## Wings of Fury (C64, Amiga)

A játék alapvetően az (enyho) szimulátor beütéses repülőgépes lövöldözős kategóriába tartozik. Remélem

# ELŐSÖGÉLY



## RAID OVER MOSCOW (C64)

Nem tudom hányan lövöldöznek még lvánékat. Ősrégi játék. Tipikus lövöldözős, szép grafikával.

• Mielőtt már az elején a hangárban összetörnénk a teljes repülőgépkészletünket a kijutással kísérelve, nyomjuk meg egyszerre a "Run/Stop" és a "O" billentyűket, máris löhetjük a minszki bunkereket. Itt elég csak a középső nagy bunkót telibetalálni, máris jön a következő pálya.

## CAPTAIN BLOOD (C64)

Az "Inst/Del" billentyű időgyorsító funkció, ha a csillagtérképen megcéloztunk egy bolygót és oda repülünk. Ugyanígy működik akkor is, ha leszállóegységet indítottunk a bolygóra, ezt úgy leteszí, hogy még a tézerágyuk sem tudnak beletéráfolni ilyenkor.

## JOHNNY REB 2. (C64)

Ha egy szétvert egységünk menekülésben van vigyük el előle az útjába kerülő saját egységet! Ahogy beléjük börtlanak menekülés közben, a marháik rögtön összetévesztik őket az ellenséggel, és közelharcban meg is semmisítik azt! Eleinte nem egyszer jártam úgy az északi fronton, hogy az utánpótlásból frissen felvezényelt alakulatomat egy szétvert, menekülő saját egység semmisítette meg rögtön!

(Kipróbáltam, hogy hogyan lehet alapállásból a délkelet irányába játszani. Lehet, hogy kellő türelemmel és kemény fenékkal sikerülne is. Meguntam, mert a szokásos meccs első harmadának a végélg addlg nem jutottam el így, hogy minden egységnek kiadjam az indulási parancsot — TL)

## USS JOHN YOUNG (C64)

Csak éppen a 64-es verzió, Crazy+Lotus törés. Az Amigás leírás-tól eltérően a 64-es egytite-osba van sűrítve. Hogy maga a játék mennyi-

ben különbözik az Amigás CoV-leírástól, arra nem sikerült rájönni. A bejelentkezés után csak az első küldetést választhatjuk. Ezután azzal jön, hogy adjuk már meg neki a "Secret Code"-ot. Mivel ez nem sikerül, ezután csak a különböző irányítási helyekről lehet kapcsolgatni, ebből áll a játék. Ez a dög egyszerűen nem hajlandó elindulni, illetve a program használható opciókat adni, röviden: játszhatatlan kód nélkül. Szép munka volt, Cracker Urak!

## SIM CITY (C64)

- A vízvezeték ára egységenként 200 \$, bár a program csak 2-nek írja, de ténylegesen 200-zal számolja!
- A térképszerkesztő üzemmódot városépítés közben is lehet használni, némi gyakorlattal, ügyességgel. Pl. frankó folyóparti lasort lehet vele csinálni, vagy az épületek közé, nagyobb parkba egy-egy jópofa mesterséges tavacsát, és egyebeket.
- A 64-en csak repcsi röpköd, hajó nincs, a vízvezeték pedig azonkívül, hogy jól mutat, a tüzek továbbterjedését akadályozza.

## FETRIS (C64)

\$4A6B, életek száma

## ATOMIC ROBOKID (C64)

\$00B5, életek száma

## ROBBO (C64)

\$00A4, életek száma

## JETSONS (C64)

\$E73E, A5 - idő

## FURY OF THE FURRIES (Amiga)

C34CED, életek száma

## TURRICAN 3 (Amiga)

00174E, életek száma

## MOONSTONE (Amiga)

C0D825, életek száma

ALIEN BREED (Amiga)  
C01605, életek száma

TOWER ASSAULT (Amiga)  
C31C95, életek száma  
C31D0B, kulcsok

SUPERFROG (Amiga)  
C017D1, energia  
C05967, money  
C017CF, élel

IMPOSSIBLE MISSION 2025 (Amiga)  
C4D30-9, tárgyak  
C43A0E, idő

ELVIRA ARCADE (Amiga)  
000409, élel

LEANDER (Amiga)  
07D03B, élel

KID CHAOS (Amiga)  
C263FD, élel

ADDAMS FAMILY (Amiga)  
003BC7, élel

STARDUST (Amiga)  
C193B8, élel

YO! JOE! (Amiga)  
C0316E, élel

CADAVER (Amiga)  
01EB93, pénz  
01EB83, energia

SWITCHBLADE (Amiga)  
00261F, élel

BUBBA'N'STIX (Amiga)  
C18435, élel

Molnár Gyula Szegedről küldött kódotokat szép számmal, sajnos néhány már volt (vagy várakozási listán van), de azért így is van mit leközölni.  
SU SWEET: 2 - UGH, 3 - MUH, 4 - TOE, 5 - BCA, 6 - PAH, 7 - PHU, 8 - FIC, 9 - WUM

**UGH:** 1.01B082, 2 - 02B039, 3 - 03B048, 4 - 04B023, 5 - 05B074, 6 - 06B067, 7.07B056, 8 - 08B035, 9 - 09B020, 10 - 10A491, 11 - 11A482, 12 - 12A439, 13 - 13A448, 14 - 14A423, 15 - 15A474, 16 - 16A467, 17 - 17A456, 18 - 18A435, 19 - 19A420, 20 - 20D591, 21 - 21D582, 22 - 22D539, 23 - 23D548, 24 - 24D523, 25 - 25D574, 26 - 26D567, 27 - 27D556, 28 - 28D535, 29 - 29D520, 30 - 30C691, 31 - 31C682, 32 - 32C639, 33 - 33C648, 34 - 34C623, 35 - 35C674, 36 - 36C667, 37 - 37C656, 38 - 38C635, 39 - 39C620, 40 - 40F891, 41 - 41F882, 42 - 42F839, 43 - 43F848, 44 - 44F823, 45 - 45F874, 46 - 46F867, 47 - 47F856, 48 - 48F835, 49 - 49F820, 50 - 50E791, 51 - 51E782, 52 - 52E739

**Szücs Sándor** Jánosalmáról néhány slágerjátékhoz küldött segítséget. Mindegyik freeze után használható.  
**ELVIRA 1:** STR: 00EC, RES: 00ED, DEX: 00EE, LIFE: 00EF, SKILL: 00F0. Ezek BCD alakban vannak tárolva, tehát max. 99 - et lehet beírni mindenhova.

**DRAGON STRIKE:** Dragon HP: 1DCC, Rider HP: 1E36 Max. FF.  
**NEUROMANCER:** Energia: C32E - 2F. max. D0 07, Zóna: C32D (01 - 07), X koord.: C343, Y koord.: C345

**HERO QUEST 1:** Barbár pénze: 00A4, Örök bodypoint a harcban: 51CF.A5

**Csárdi Gábor** Zalakomárról érkezett levelének csak egy lapját kaptam meg, de ezen voltak a számunkra érdekes kódok, cheat-ek, POKE-ok, rákok, kagylók hmm sorry, lássuk a lermést.

**TURN'BURN.** kódok: 2 - CARLOS, 3 - MITCM, 4 - VAL, 5 - LAMB, 6 - NUT, 7 - SMALL, 8 - RATE, 9 - TREE, 10 - DELTA

**TURBO OUTFUN:** örök idők: level 1 - 4: POKE 16034,173; level 5 - 8: POKE 16005,173; level 9 - 12: POKE 16034,173; level 13 - 16: POKE16055,173

**FIRE ANT:** örökélet: POKE 16696,173  
**GARY LINEKER'S HOT SHOT:** Ha lőttünk egy gólt, tartsuk csak nyomva egy darabig a C= billentyűt. Meglogunk lepődni.

**Barta Roland** Egerből néhány Cartridge Poke-ot send-elt az address-ünkre. Use-oljátok hasznosan.

**ELITE:** POKE 34003,173: POKE 34021,173 - sérthetetlen pajzs

**SKULL AND CROSSBONES:** POKE 11700,9 - örök energia

**TURBO CHARGE:** POKE 27503,9 - örök idő

**HERO QUEST 2.:** \$00A3-A4 a pénz mennyisége. Játék közben írjuk át, de ne \$FF-re, mert átpöröghet!

**Szücs Sándor** alias OLD LONG GUN Jánosalmán szerezte nevével az **ELITE 2**-ben, Amigán. Az eközben ért lapaszalatait osztja meg velünk.

Ha slma A500-ason játszunk, és már kigyönyörködtük magunkat a csillagos égben, kapcsoljuk ki (**Preferences menü**), mert igen jótékony hatással lesz a gép sebességére. Ha hiány-cikket szálltunk egy rendszerbe, akkor mielőtt eladnánk a STOCK MARKET-ben, mindig nézzünk utána a BULLETIN BOARD-on, mert ha keresik, akkor a dupláját is lízethetik érte.

Ha személy(ek)e(l) vagy csomagot szállítunk, akkor a cél rendszeren belül bármelyik állomáson/városban kitéhetjük. Mindig próbáljunk meg több lövét kérni (MORE MONEY), esetleg az egészet előre, mert néha bejön. (Ha már pótyko a rating, akkor szinte mindig). Rendszerbe lépés után mindig nyomjunk 'F10'-et, hogy kiírja a hajók jelét is, mert így könnyebb megtalálni őket. Az auto pilótnak hajót is megadhatunk cél gyanánt, és elég jól be is logja őket, nekünk már csak linomitani kell manuálal, és 8 km-ről már puffogtathatunk is. (Az ellentelök max. 3-4-ről szoktak.)

Ha állomás vagy város közelében hajlunk végre valami börtgyilkot, akkor először mindig rakétával lűzöljünk, mert akkor csak 600 credit büntetést kell fizetni, amit tegyük is meg rögtön, mert a városból ágyúkkal is lőhetnek, nemcsak a rendőr bácsik özönlenek lelénk. Ha időben fizettünk, és véletlenül nem szállt a város/állomás felé egy lözersugár sem, akkor szó nélkül beengednek akár rögtön is.

Ha bolygó felszíni gyilkoknál az áldozat véletlenül becsapódik a felszínbe, akkor nem kapunk egy lillért sem! Ha

véletlenül elpuszkáznánk egy ilyen küdelést, akkor nincs belőle baj, írjuk fölünk ha olt járunk, ahol kaptuk (Ott is lízetik ki). Ha rendszerbe új-rás után állást mentünk, akkor ugyan-ezt betöltve más más küdelést foghatunk ki a B.B.-ben. A karbantartási végezzük el 10-11 havonta, ellenkező esetben az úr kellős közepén kaphalunk olyan üzenetet, hogy **DRIVE DAMAGED**, ilyenkor a civil drive-ok ledegradálódnak bolygóközi hajtóművé, a kalonai helyén pedig egy rakás szemét lesz. A többi kutyü még javítható.

A felszerelhető kutyükről:

A lézerek: Egy 4 megás beam-mal már egy 1200 tonnás hajó is viszonylag könnyen szétszedhető (még a Panther Clipper is).

Drive-ok: Az igaz, hogy a Military drágább fuelt eszik, de cserébe kevesebb helyet igényel, és 2/3 annyi idő alatt teszi meg ugyanazt a távot.

Autorefueller: Nem lontos, kézzel is lel lehet tölteni a tankot, amikor éppen nyugi van.

Extra P.Cabin: Annyi kell belőle, mint a szállítani kívánt személyek száma.

Life Cargo B.S: Ha élő állatot vagy rabszolgát szállítunk, akkor ez biztosítja, hogy ne egy rakás Fortilizier (trágya) érjen a célba.

Laser Cooling B.. Hűti a laser-eket. (4 Mb. beamhoz már kell)

Radar Mapper: Ez egy igeri fontos kutyü! Click a célpontra, majd az ikonjára. Kiírja a célpont adatait: típus, Hull %-ban, Pajzsok %-ban (ha van), Pajzsgenerátorok onergijája, esetleg Energia bomba, hiperlagút analízátor van-e rajta. Azt, hogy van-e a pilóta lejére véd-dij kitűzve, csak azulán tudjuk meg az ELITE HO-tól, ha a R.M-rel megnézzük.

E.C.M.: csak home missile ellen jó.

Hyperspace cloud analyzer: Click az alagút be vagy kijáratára, és ulána az ikonjára. Ha a bejáratot néztük meg (narancs folt), akkor megtudjuk, hogy hol a másik vége, mikor lép ki belőle a hajó, és hány tonna. A kijárat (kék folt) a helyet nem mutatja.

Shield generator: Egy darabnál van egy pajzs a hajónk körül, ha több van, akkor ugyanazt a pajzsot több

generátor hozza létre, és próbálja magasabb szinten tartani.

**Fuel scoop:** Már az első részben se érte meg tökölni vele, katonaihoz meg nem is jó.

**Cargo scoop:** Sok helyet foglal, ráadásul mire befogó pályára állunk valami cucc után, addig sok időt és luelt pazarolunk. Csak luelt scooppal együtt használható.

**Energy booster unit:** plusz energiát biztosít a pajzsgenerátoroknak, harmadannyi idő alatt töltődik fel maxra a pajzs.

**Naval E.C.M.:** Ez már jó a katonai rakéta ellen is, a home missilót pedig 10-12 km-ről is elpukkasztja.

**Hull auto repair:** A hajó burkolatát javítja, de 40 tonna a súlya.

**Energy bomb:** Kb. 4-5 km-ről hat 8-10 sec-ig, de az erős pajzsokon nem hatol át. (pl. Asp explorer 7 generátorral 1 km-ről is kibírja)

**Escape capsule:** Mint ez előző részben, de csak a kp lesz nálunk, új hajót nem kapunk, és a státuszunk is marad.

**Plasma accelerator:** Ezeket még nem próbáltam, mert még nem jött össze annyi lóvé.

Ha a státuszunk nem tiszta, akkor nem engednek leszállni, de pénzürt tisztára moshatjuk magunkat (a fugitive pl. 70.000-et kóstál).

Küldetés vagy megbízatásos szállítás elfogadása előtt mindig nézzük meg, hogy a cél rendszerbe kell-e útfelvél (permit), mert nem engednek leszállni csak ha megvevük, a megbízást adó viszont ad ingyen is. Pl. VAN MAES rendszerben 4000 a permit, ám a magasabb technikájú holmit dupla áron veszik.

Hajtsunk rá az ELITE rangra, és váljaljunk a katonaságnak is küldetést (amit nem árt mindig időben elvégezni), mert később kapunk "rendes", kalandos feladatot is.

**Góra Szabolcs** Budapestről küldött pár tippet, frükköt és "valami más"-t.

**One Step Beyond:** kódok: 1. 48474, 2. 39943, 3. 22881, 4. 62824, 5. 20169, 6. 17457, 7. 37626, 8. 55083, 9. 27173, 10. 16720, 11. 43893, 12. 60613, 13. 38970, 14. 34047, 15. 07481, 16. 41528, 17. 49009, 18. 25001, 19. 08474, 20. 33475, 21. 41949, 22. 09888, 23. 51837, 24.

61725, 25. 48026, 26. 44215, 27. 26705, 28. 05384, 29. 32089, 30. 37473, 31. 04026, 32. 41499, 33. 45525, 34. 21488, 35. 01477, 36. 222965, 37. 24442, 38. 47407, 39. 06313, 40. 53720, 41. 60033, 42. 48217, 43. 42714, 44. 25395, 45. 02573, 46. 27968, 47. 30541, 48. 5809, 49. 23514, 50. 16487.

**Chaos Engine:** kódok egy személynek: World II: BZPBKC81FH81, sdsdsdsdsdsWorld III: D5FBKRW1FH75, World IV: SDTBK4J2G3GW, Endseq.: SX#BKH3WBOLM

**Super Frog:** Az utolsó pálya kódja: 398112. Mindenképpen játsszatok végig a meghökkentő megnyerés miatt is. Ugyancsak ajánlott a 093152 kódú pályát is végigvinni (a jégvilág utolsó pályája), mert utána egy bődületesen szép lövöldözős pálya következik az űrben.

**Elte II:** (Ügy látszik ezt a részt sem ússzuk meg egy 27,5 sorozatból álló folytatás nélkül — DoT) Válasszuk az elején a ROSS 154-es rendszert. Szereltesünk ki mindent az űrhajónkból (scanner, rakókák), csak az atmosphere shield, az auto pilot és a hiperhajtómű maradjon! Adjuk el a front pulse laser-t is! Töltsük tele a hajót animal meat-tal, és vigyük a Bernard Star rendszer Coke (vagy Cohe? — DoT) bolygójára. Itt vegyünk helyette robotot, és/vagy computert, és vigyük a SOL rendszer 3. bolygójára. Ha mákunk van, pont keresik a feketelistán... Adjuk el a "normálisan" magas áron. Innót a Bernard Star-ra luxuscikkeket (luxury goods), vagy Animal meatot vigyünk. Ezután a két naprendszer között kereskedve hatalmas vagyoni tehetünk szert kockázat nélkül, mert nincsenek kalózkodók!

Amint tehetjük, vegyünk nagyobb hajót, és abból is szereltesünk ki minden felesleges holmit, fegyvert. Egy Transporterrel már utanként akár 30-40 ezer credit tiszta haszonnal számolhatunk. Adósságainkat a rendőrségnél mindig pontosan fizessük! Taxizáskor a jobban fizető utasok több kabint is lefoglalnak. Telefonon érdeklődjük meg azt is, mennyi helyre van szükségünk!

## C64 tippek ömlesztve

1942: POKE 3237,169: POKE 3239,0: POKE 5765,234: POKE 5766,169: POKE 5767,0: POKE 5806,234: POKE 5807,234: SYS 2640

Action Biker: töltsük be a játékot, majd: POKE 19287,47: SYS 13312

Action Force 2: A HOTLINE INTRO után RUN/STOP-RESTORE, majd POKE 52346,255: SYS 22435

Alter the War 1: POKE 8953,255: SYS 4985

Alter the War 2: POKE 9738,255: SYS 5049

Afterburner: Nyomjuk meg a 'CTRL'-bill.-t: következő szint.

Alligata Bagger: POKE 3560,8

Arkanoid II (The Revenge of Doh): Gyűjtsünk össze 5000 pontot, majd a highscore táblába írjuk be, hogy CHEETAH és halhatatlanság lesz a jutalmunk.

Arkanoid: Játsszunk két játékos módban úgy, hogy a második játékosal érjük el a 2000 pontot, az első játékos nem fontos. Ezzel 83 életet kapunk, a játékot így folytassuk az első játékosal.

Armageddon: indítás előtt POKE 4098,1: SYS 2063

Armalyte: LOAD"AR",8,1: POKE 6607,kezdőszint: SYS 2075

Back to Reality: POKE 20109,173

Bagitman: POKE 19013,189: POKE 22236,255

Barbarian 2: POKE 3869,45: SYS 2443 -örök energia, POKE 3886,32: SYS 3392 -örökélet

Barbarian 2: A 'Commodore' billentyűvel megölünk minden ellenfelet, illetve a 'RUN/STOP'-al átléphetünk a következő szintre.

Battle Ships: A gép mindig rak egy hajót középre.

Battle th. Time: POKE 22045,255

Beyond the Ice Palace: RUN/STOP-RESTORE, és POKE 42687,255: POKE 42688,255: SYS 26487 -örökélet

Bio Challenge: Egy hátraszalítóval mindent megsemmisíthetünk a képernyőn.

Bionic Commando: A játék ideje alatt nyomjuk meg a '2'-est. Leáll az idő, és halhatatlanok leszünk.

Black Lamp: POKE 24465,234: POKE 24466,234: SYS 16384

Blobber: A 'RUN/STOP' és a 'balra nyil' együttes lenyomásával átlépünk egy következő szintre.

Blood Brothers: A 'RUN/STOP' és 'RESTORE' lenyomásával választhatjuk ki, hogy melyik módszert kérjük.

BMX Export Version: POKE 13937,0

BMX Kidz: Amikor megjelenik a főképernyő a zenével, írjuk be: 'VIVALDI', ezután az első színhöz nyomjuk meg az 'A'-t. A magasabb szintek a 'B'-től 'F'-ig terjedő billentyűk lenyomásával indíthatók.

BMX Racers: indítás előtt POKE 11617,138: POKE 11618,2: SYS 11770

Bombuzal: RUN/STOP-RESTORE, majd POKE 38462,0: SYS 2793

Bruce Lee: POKE 5686,128

Buck Rogers: POKE 8825,36

Bungeling Bay: POKE 47465,176

Burnin' Rubber: POKE 18432,173

Cabal: A 'RUN/STOP' a következő szintre visz bennünket.

Cabal: játékok közben írjuk be: "SCHLIKA"

Cauldron 2: POKE 40315,221: POKE 40316,248: POKE 36152, tőkök száma: SYS 32777

Cavelon I: POKE 23789,255

China Miner: POKE 34623,44

Choplifter: POKE 8011,173

Congo Bongo: POKE 3442,234: POKE 3444,234

Cosmic Causeway: POKE 53260,255: POKE 49203,255: POKE 41381,0

Crackdown: POKE 18539,173: POKE 18540,173: SYS 11066

Crazy Kong: POKE 30624,173

Crossfire: POKE 27625,173

Crystal Castles: Az első szinten menjünk a fal mögötti sarokba, ahol nem látszunk, és nyomjuk meg a 'tűzgombot'. Ezzel 140000 pontot és 4 életet kapunk. És egy ismeretlen szintre kerülünk.

Cybernoid 2: POKE 27783,0: POKE 27784,0: POKE 27785,0: SYS 10846 -örökélet

Cybernoid 2: POKE 4821,234: POKE 4832,234: SYS 7452 -örökélet

Cyclone Bomb: POKE 39449,234: POKE 39450,234: POKE 39451,234: SYS 6259

Dan Dare II: Kétszer nyomjuk meg a RUN/STOP-ot, és a háttér világosabb lesz. Az idő leáll. A szint végén nyomjuk meg ismét kétszer a RUN/STOP-ot, hogy az idő elinduljon. Így mind a négy szintet könnyen befejezhetjük.

Danger Freak: Az idő megadásánál írjuk be: 17.04.70. Ezért örökidő, sörhetetlenség jár cserébe.

Danger Freak: LOAD "White Max II",8: RUN - bónusz játék

Dare Devil Dennis: POKE 29173,255

Delta Force: 'RUN/STOP'-al állítsuk le a játékot, majd 'L'-el végtelen élethez juthatunk.

Deviants: A teleportban ha beírjuk azt, hogy EXCELSOR, akkor az energilánk feltöltődik.

Dizzy 3: POKE 14738,255: SYS 6936

Dolphin Force: POKE 2280,234: POKE 2281,234: POKE 2282,234: POKE 3744,234: POKE 3745,234: POKE 3746,234: SYS 36864

Double Dragon: RUN/STOP-RESTORE, majd POKE 3472,0: SYS 5532 -örök energia

Draconus: POKE 10953,173: POKE 9926,173 -örökélet, POKE 5426,173 -örök lőszér

Druid Part 2: POKE 39271,255: SYS 5120

Enduro Racor: Abban a pillanatban, amikor a gép valamit közöl számunkra a játék lejeje alatt, nyomjuk meg a 'SHIFT LOCK'+ 'O'-t, és egy kicsit hagyjuk a többieket.

Evolution: POKE 6947,255

Falcon Patrol: POKE 16764,36: POKE 16705,2: SYS 16640

Feud: POKE 16404,15: SYS 16384 -elindításkor minden varázslatunk meg lesz.

First Strike: POKE 38316,173: SYS 2051

Flak: POKE 4798,36

Flik Flak: 1-FIRST, 5-WELLY, 9-MOUSE, 13-FLUTE, 17-TROUT, 21-SLIME, 25-PLANK, 29-RABID

Flying Shark: POKE 12822,252 -végtelen bomba, POKE 7166,252: POKE 7169,252 -halhatatlanság

Fort Apocalypse: POKE 36339,153 (vagy POKE 14697,0: POKE 1476,0: POKE 36366,0)

Fox Fights Back: POKE 5827,165, majd RUN. Ha más verziója a játékunk, akkor monitorral keressünk DEC \$EC parancsot, s javítsuk át LDA \$EC-re.

Foxx Fights Back: POKE 2704,165

Frantic Freddie: POKE 34535,24

Freddy Hardest 2: POKE 12835,255: POKE 12835,255: SYS 10076

Froehn: POKE 36485,234: POKE 36486,234: POKE 36487,234: SYS 34418

Frogger: POKE 22341,173

Galactic Force: POKE 11843,234: POKE 11844,234: SYS 9473

Galaga: POKE 17388,173

Galaxlons: POKE 7065,230 (vagy POKE 17288,165)

Garfield: POKE 25370,173 (Garfield többö nem lesz éhes),: POKE 25450,173 (nem fog elláradni): SYS 24320

Ghost'n'Goblins: A címképernyőn írjuk be: 'DELBOY'

Ghostbusters: Bejelentkezés: RETURN, konto:458, RETURN - sok pénzt kapunk

Gothik: POKE 7018,173: POKE 7165,173: SYS 49152

Gribbly's Day Out: írjuk be BASIC-ben: FOR A=3648 TO 4096: POKE A,0: NEXT. Indítás: SYS 17088

Halax: POKE 20183,234: POKE 20184,234: POKE 20185,234: POKE 16561,szint: SYS 16384

Hard Hat Mack: POKE 16877,173

Hawkeye: Reset, majd POKE 6185,189: SYS 23558

Heavy Metal 1: POKE 5156,93: RUN

Heavy Metal 2: POKE 5374,93: RUN

Heavy Metal 3: POKE 13019,93: RUN

Heli & Back: POKE 5981,234: POKE 5982,234: SYS 3424

Hell Raid: POKE 16497,163: POKE 16498,163: SYS 10559

Horby: POKE 7191,255

Horculer: indítás előtt POKE 3905,169: POKE 3906,0: POKE 3907,234: SYS 2304

Hercules: RUN/STOP-RESTORE, majd POKE 33458,0: SYS 12436 -örök energia

Herobix: kódok: NEVETS, COMMOD, CHMAIN, CANORB, ASIMOV, OXYGEN, CRYSTA, GOLDEN, NITRAM, HOBBIT, ZOOLOK, GRAFIX, BENCRI, és POKE 33342,169: SYS 29969 -sérthetelenség

Hexenkuche: POKE 34660,234: POKE 34661,169: POKE 34662,131 -átjárás az ellenteleken

Hughnoon: POKE 18033,255

Human Killing Machine: Speciális helyzet a játékban, amikor az ellentél nem tud bennünket megütni. Szorítsuk őt teljesen jobbra, majd lépünk el tőle kb. 3 pixett. Használjuk a 'le'+ 'lövés'+ 'irány'-okat, amíg el nem veszíti az összes energiáját.



Hunchback: POKE 9521,44 (vagy POKE 9521,234; POKE 9522,234; POKE 9523,234)

Impossible Mission 2: POKE 4782,169; SYS 2064

Indiana Jones and the Last Crusade: Az 1,3 és 4-es szinteken ha megnyomjuk az 1-6-ig lévő billentyűket, akkor változtathatjuk a helyünket, és közeledünk a célhoz.

Inner Space: Húzzuk le magunkat teljesen alulra, ezzel minden szinten át tudunk menni, kivéve azokon, amelyeken a fő ellenfelet kell megsemmisíteni.

Insector Hecti in the Interchange: szintkódok: 6-MOON, 11-DISK, 16-DUCK, 21-GRIM, 26-TANK, 31-GOLD, 36-COLD, 41-BANG, 46-MUFC

International Karate II: A deszka törésnél tegyük a következőket: állítsuk autofire-re a joy-t, és húzzuk lefelé. Ezzel minden deszkát eltörünk.

International Karate: Nyomjuk meg egyszerre a 'O', 'W', 'E', 'S', billentyűket, és a karatésok elveszítik a kimonójuk alsó részét. A tenger színének változtatásához a '-'ot, az égbolténak az 'O', 'L', 'M' billentyűket kell lenyomnunk egyszerre, valamint a játék sebességének a beállításához az '1', '2', '3', '4', '5' billentyűket nyomkodjuk.

Into the Eagle's Nest: POKE 24651,234; POKE 24652,234; POKE 24653,234; SYS 32764

James Pond: Játék közben írjuk be: JUNKYARD, és RETURN

Jeep Commando: POKE 32627,241; SYS 16284

Jet Set Willy: POKE 11345,33

Jet Set Willy: POKE 14271,234; POKE 14272,234 -halhatatlanság

Joe Nebraska: A játék ideje alatt nyomjuk meg egyszerre a 'SPACE', 'M', '.', 'jobb SHIFT'-et és örökéletünk lesz.

Jumpin' Jack: POKE 27904,173

Jumpman Junior: POKE 9450,44

Jungle Hunt: POKE 2242,234; POKE 2243,234

Kaktus: POKE 4565,255

Kickman: POKE 7424,230

Kid Grid: POKE 9970,234; POKE 9971,234; POKE 9972,234 -halhatatlanság

Kings of the Beach kódok: SIDEOUT, SOUNDEVIL, GEKKO, EAT ME, TOPFLITE. Ha a kódok nem működnek, próbáljuk meg újra. Az 'EAT ME' kód szabálytalanságot idéz elő a játék közben. 'F1', vagy 'F3' lenyomásával tudunk a bírőhoz beszélni (védekezni). Ha nem nekünk ad igazat, akkor először sárgát, majd pirost ad, és veszünk egy pontot. Ez érvényes a számítógép csapatára is.

Laser Strike: POKE 16475,173

Lazy Jones: POKE 2971,9

Legend of Kage: Nyomjuk meg egyszerre a 'Z', 'X', 'C', 'E' billentyűket, ezzel átkerülünk a következő szintre.

Lode Runner: POKE 7892,255

Maggot Mania: POKE 4713,234

Manic Miner: POKE 16571,173; SYS 16384

Match Point: Nyomjuk meg a 'SHIFT LOCK'-ot, és a játék jóval lassabb lesz.

Max Torque: Mindig a TIM nevű sofőrt válasszuk, ő mindig gyorsabb a többinél.

Mean Streak: POKE 2155,234; POKE 2156,234; POKE 2157,234; SYS 2064

Mega Irlanos: POKE 54813,255; POKE 48213,255

Metaplex: POKE 14932,255; SYS 10196

Mickey Mouse: miután feljutottunk az első emeletre, RUN/STOP-RESTORE, majd POKE 4895,255; SYS 2443 -örök lőszer

Midnight Resistance: POKE 10300,173 -örökélet; POKE 2048,120; POKE 2049,216; POKE 2050,162; SYS 2048

Monty Python's Flying Circus: a highscore táblába "ANNE CHARLESTON" kerüljön

Moon Buggy: POKE 24151,173

Moonwalker: POKE 5792,0; SYS 5743

Mr.Heli: a 3.szint kódja: DAAHGBHAAUAFCDJDCKCZ

Mutant Monty: POKE 19109,169; POKE 19110,31; POKE 19111,234 -sérthetatlenség

Mutants: A címképernyőn reseteljünk, majd POKE 9273,230; SYS 4096

Mystery of the Nile: POKE 4329,173; POKE 8122,173; POKE 1256,99

Narc: POKE 26088,0 -örök töltény; POKE 28112,173; POKE 28279,173 -örök credit

Nebraska: Nyomjuk meg egyszerre a 'SPACE', 'JOB SHIFT', '.', 'N' billentyűket, és örökéletünk lesz.

Nebulus: POKE 32979,181; SYS 32768

Neptune's Daughters: POKE 7870,60

Neutmare: POKE 4928,234; POKE 4929,234; POKE 2157,234; SYS 5376, és POKE 4718,szint+48; SYS 5376

Ninja Masacre: szintkódok: 5-HTLA, 10-HTLB, 15-HTLC... 45-HTLI

Ninja Scooter Simulator: RUN/STOP-RESTORE, majd POKE 3546,234; SYS 4096

Ninjo Scooter Simulator: Tartsuk nyomva a tűzgombot, így az 1-es és 2-es szinteken átjuthatunk.

North & South: Ha déliek vagyunk, akkor válasszuk az 1862-es évet, ha Jenkik, akkor az 1864-eset, ekkor ugyanis a két fél előnyben volt egymás felett.

Northstar: Töltsük be a játékot, és írjuk be: POKE 9406,173, majd RUN. Ha más verzióval rendelkezik valaki, akkor DEC \$7707-et keressen egy monitorral, s cserélje át LDA-ra.

Nucleus: POKE 26650,234; POKE 26651,234; POKE 26652,234; SYS 4096

Obliterator: RUN/STOP-RESTORE, POKE 4478,0; SYS 2065 -örök energia

Out Run: Reset, majd POKE 44049,96; POKE 36226,59; POKE 36658,22- nem mehetünk le az útról, POKE 34320,174; POKE 34187,174; POKE 37188,kezdő szint

Parallax: kódok: 1-STACK, 2-JEWEL, 3-PARCH, 4-SALON, 5-GLOBE

Pedestrian: POKE 2288,255

Peter Shilton's Handball Maradona: A játék elején az "Enter skill code (y/n)" után írjuk be a következő kódok valamelyikét a magasabb szintek eléréséhez. A kódok: B-3873, C-1814, D-2874, E-4118, F-6178, G-7111, H-8671, I-5616

Pipemania: POKE 8769,255; SYS 5837

Pir II: POKE 3927,99

Pogo Joe: POKE 2779,36

Pole Position 2: POKE 2192,164; POKE 2191,116; RUN. Mikor a gép újra kiírja, hogy READY, POKE 35650,93; RUN Az idő fele olyan gyorsan fog fogyni.

Pooyan: POKE 20634,173

Predator 2: POKE 42513,173 -örök  
continue: POKE 4156,173: POKE  
4296,173: POKE 39010,173 -örök  
lőszer

Predator: ez is indítás előtt  
használható: POKE 34882,156

Protium: A játék indítása előtt írjuk be:  
POKE 21698,193, vagy a DEC  
\$C870 parancsot cseréljük LDA-  
ra.

Psi Driod: POKE 22777,232: SYS  
16384. Ha újraindítás után  
tönkremenne a kép, akkor RUN/  
STOP-RESTORE, majd újra SYS  
16384.

Psi Warrior: POKE 8984,255: SYS  
12288

Pulsoid: POKE 3075,234: POKE  
3076,234: SYS 2051

Quasimodo: POKE 13571,234: POKE  
13572,234 -halhatatlanság

R-Nest: POKE 4446,173

Rambo 3: POKE 25446,76: POKE  
2544,234: SYS 2527 -örökélet:  
POKE 8269,169: SYS 3559 -  
végtelen lőszer

Rastan: POKE 21044,234: SYS 8192

Renegade: POKE 50326,255: POKE  
49132,255: POKE 40396,173:  
POKE 20913,173

Return of Jedi: RUN/STOP-RE-  
STORE, majd POKE 43266,255:  
POKE 43267,255: SYS 12763 -  
örökélet

Rick Dangerous 2: a highscore  
táblába írjuk be: JE VEUX VIVRE

Ring Wars: POKE 9989,0: SYS 8649

Road Warrior: POKE 47096,44 -  
örökélet: POKE 47646,44 -  
végtelen üzemanyag. SYS 4608.

Robin Rescue: POKE 6144,234:  
POKE 6145,234: POKE 6146,234

Robocop 2: (AMIGA) a  
címképernyőnél írjuk be: "SERIAL  
INTERFACE". F9 visszaállítja az  
energiánkat, F10-zel a következő  
szintre léphetünk.

Robocop: az első pályán POKE  
5575,0, a másodikban POKE  
7639,0, mindkét szint: SYS 6693-  
mal indul újra.

Rockman: kódok: ONYX, GURU,  
SAGG, CLAN. Az utolsó szinten  
hamis gombok is vannak,  
amelyeket kalapáccsal szét kell  
törni.

Rocky Horror Show: POKE 6719,234:  
POKE 6720,234: POKE 6721,234  
-örökidő

Rolling Thunder: a játék ideje alatt  
nyomjuk meg az 'INS/DEL'

billentyűt, és a következő szintre  
kerülünk.

Rubbishman: POKE 39923,227: SYS  
16384

S.D.I.: a 'SHIFT', '?', és 'SPACE'  
egyidejű lenyomásával  
átmehetünk a következő pályára.

S.D.I.: POKE 1477,88: SYS 7520 -  
örökélet

Sabre Wulf: POKE 33328,234: POKE  
33329,234: POKE 3330,234 -  
halhatatlanság

Saint Dragon: POKE 10469,173 -  
örökélet

Sammy Lightfoot: POKE 3678,189

Savage: A második szint kódja:  
SABATTA, a harmadiké PORCHE

Scooby & Scrappy Doo: a  
címképernyőn írjuk be:  
BRIGHTON. És még egy: POKE  
13517,173

Sea Fox: POKE 7337,173

Shadow Dancer: POKE 17063,173 -  
örökélet: POKE 7367,173 -örök  
magic

Shadow of the Beast: az örök  
energiához írjuk be a scrollozó  
címképernyőnél, hogy "HOW SAD  
TO BE THE FATSO", a  
szóközökkel együtt.

Shadow Warriors: POKE 17493,255:  
POKE 17994,255: SYS 15393

Shadow Warriors: POKE 31185,173 -  
örökidő: POKE 34665,234 -  
örökélet: POKE 35002,173 -örök  
energia

Shamus Case It: POKE 15476,176

Shamus: POKE 18486,169 (vagy  
POKE 23558,169)

Sheep in Space: POKE 35039,44

Shinobi: Nyomjuk meg a 'Commo-  
dore' gombot, és átlépünk a  
következő pályára.

Side Winder: RUN/STOP-RE-  
STORE, majd POKE 25187,0:  
POKE 25188,0: SYS 7639 -  
örökélet

Sinbad kódok: 2.COSMO, 3.TWIST,  
4.STORM

Skramble: POKE 8609,234: POKE  
28117,234: POKE 28118,234

Skull and Crossbones: POKE  
28479,165 -örök energia: SYS  
16624

Snokie: POKE 33242,255 (vagy  
POKE 28117,234: POKE  
28228,234)

Space Taxi: POKE 16911,200

Space Warrior: POKE 5315,44 -  
örökélet: POKE 5310,76: POKE  
5311,11: POKE 5312,21 -

sérthetetlenség: SYS 4096

Spiky Harold: Indítás előtt írjuk be:  
POKE 30607,234: POKE  
30608,234: POKE 30609,234:  
POKE 30605,169: POKE  
30606,15, majd RUN

Star Goose: Ha megnyomjuk az F1-  
et, a pajzsunk nem log eltűnni.

Steel: POKE 5339,44: POKE  
5348,44: POKE 5087,44: POKE  
5096,44: POKE 2048,120: POKE  
2049,169: POKE 2050,53: SYS  
2048

Stunt Car Racer: az ugratásokat  
mindig 210-zel vegyük, így  
biztosan át tudunk ugratni.

Sun Burst: Egy misszióval a másikra  
átjutunk, ha lenyomva tartjuk a 'V',  
'B', 'N' billentyűket.

Super Robin Hood: POKE 4496,234:  
SYS 2304

Swiv: Egy cheat, hogy végtelen dzsip  
és helikopter legyen: Nyomjuk le  
sorban az alábbi billentyűket: 'H',  
'C=' (commodore), 'O', 'C=', 'H'

Sword Slayer: az első szint megtétele  
után reset, majd POKE  
32735,234: POKE 23736,234:  
SYS 25594

Tangent: POKE 35174,173: SYS 5751

Target Renegade: POKE 43551,45 -  
halhatatlanság, POKE 43261,45 -  
örökidő

Teenage Mutant Hero Turtles: írjuk  
be: 'CTRL+P', 'ABLO' (PABLO, de  
a P-t a CONTROL-lal együtt  
nyomjuk.

Tera Cresta 2: POKE 16596,3: SYS  
16586

Terrorpods: POKE 4989,1: POKE  
4993, detonite-k száma: POKE  
4997,1: POKE 5001, fuel  
mennyisége: SYS 2176

The-Light Corridor: (AMIGA) kódok:  
1-0000, 2-5400, 3-0101, 4-3901, 5-  
2602, 6-9902, 7-4303, 8-9003, 9-  
6904, 10-3305, 11-9305, 12-3406,  
13-0407, 14-6407, 15-2008, 16-  
7408, 17-4709, 18-3810, 19-0511,  
20-6811

Theatre Europe: a nukleáris  
legyverhez a kód: 'MIDNIGHT  
SUN'

Thunderhawk: A "Selection Screen"-  
en válasszuk ki az "M"-et, majd  
írjuk be: "SESAME". A képernyőn  
megjelenik az összes kód.

Tiger Mission: a halhatatlansághoz  
nyomjuk meg a játék ideje alatt  
egyszerre a CTRL, C=, 2, O, R,  
L, I, K billentyűket.

Tiger Road: Amikor megjelenik a főképernyő, reseteljünk, majd SYS 2064. Ezzel bejuthatunk a csaló módba.

Titan: A 'SPACE' lenyomásával átjuthatunk a következő szintre.

Tough Guys: Kapcsoljuk be mindkét joystickot, de csak az első játékoskal kezdjünk. Amikor ő meghal, folytassuk a másikkal.

Trantor: a játék indítása előtt írjuk be: POKE 22234,234: POKE 22235,234: POKE 22236,234 (végül RUN)

Trantor: POKE 6571,252: SYS 6454

Trap Door: POKE 14914,96: SYS 14576

Trojan Warrior: POKE 2235,78: POKE 2249,234: SYS 8080 - örökélet

Turrican 2: POKE 3085,173 -örökidő: POKE 19319,0: POKE 19239 - találjátok ki

Turrican: POKE 2932,173 -örökidő: POKE 4035,173

Typhoon: az ACE-féle tőrésnél RUN/ STOP-RESTORE az INTRO-nál, majd POKE 18487,255: SYS 8493

Untouchables: POKE 12957,255: POKE 12958,255: SYS 7936

Virus: indítsuk el a játékot, majd reseteljük a gépet. Ezután írjuk be: POKE 5196,173 a végtelen élethez, POKE 4236,173: POKE 5217,173: POKE 5233,173 a végtelen időhöz, indítás: SYS 2085

Virus: POKE 5196,234: POKE 5197,234: POKE 5198,234 POKE 2540,szint: SYS 2085

Vixen: POKE 6284,234: POKE 6285,169: SYS 6888 -örök energia

Votron: POKE 32284,0: SYS 31829

Welrd Dreams: POKE 19253,0: POKE 19353,0: SYS 18399

West Bank: POKE 12713,165: SYS 4100 -halhatatlanság

Wizard's Lair: POKE 33086,169: POKE 33087,0: POKE 33088,234 -sérthetetlenség, POKE 32346, életek száma, POKE 32354, gyémántok, gyűrűk, kulcsok száma

Wonderboy: POKE 18433,234: SYS 32768

Xenon New: POKE 8185,0: SYS 5488

Xenon: Nyomjuk meg a 'C', 'U', 'B' gombokat egyszerre, hogy két játékos játszhasson egyszerre.

Yeti: POKE 7792,169: SYS 3043

Zenos: POKE 24236,173: SYS 2064

Zeppelin: POKE 18546,44

Zybox: POKE 28660,32: POKE 28661,144: POKE 28662,127: POKE 28663,32: POKE 28664,155: POKE 28665, 127: POKE 28666,76: POKE 28667,3: POKE 28668,120: SYS 1634 (szerintem SYS 16384-DoT)

Zynaps: POKE 46994,234: POKE 46995,234: POKE 46996,234: POKE 47106,234: POKE 47107,234: POKE 47108,234: SYS 32769

## AMIGA tippek ömlesztve:

Agony: A játék kezdete előtt üssük be a 'FANTASY' szót. A játék alatt a funkcióbillentyűk közül az 'F1'-'F4' adják a legyvereket

Arkaid 2: A Highscore táblába írjuk be: DEBBIE 5.

Batman The Movie: A bevezető képernyőnél írjuk be, hogy JAMMMMM a végtelen élethez.

Battle Isle- The Moon of Chromos: a játék kódja: 1. LUMIT, 2. LUNAR, 3. LUTOF, 4. SONIX, 5. SOWYN, 6. SOSOO, 7. SONAF, 8. RACHE, 9. RAMPE, 10. RANGG, 11. FILMO, 12. FIEST, 13. FINXT, 14. EBENE, 15. EBSYL, 16. EBONY, 17. EBтар, 18. KARST, 19. KANTO, 20. KAROT, 21. KAISR, 22. SYBIL

Beast: Az energiánk nem fog csökkenni, ha amikor a bevezető képernyőn megjelenik a lóhős a Beast felírat mögött megnyomjuk a joy tűzgombját és az egér bal gombját egyszerre, és tartjuk addig, amíg a gép nem kéri tőlünk a másik lemezt.

Bedlam: A játék gyorsításához nyomjuk meg a 'CTRL'-t.

Better Dead Than Alien: A főképernyőn üssük be, hogy CHAMP, és F1-el a Scatterbolts-ot, F2-vel Multiple Fire-t, F3-al Auto Repeat-ot, F4-el Armour Missiles-t, F5-tel Stun-t, F6-tal Neu-Iron Bomb-ot, F7-tel Clone Ship-et, F8-al Shield-et kapunk, F9-cel átugorhatunk a következő szintre. F10-zel segéd energiát szerezhetünk.

Bombuzal kódok: RATT, DAVE, ROFF, LISA, GOLD, TREE, OPAL.

Carrier Command: írjuk be, hogy "THE BEST IS YET TO BE" és amikor a játék alatt megnyomjuk

a SPACE-t, megjelenik a következő felirat: "Cheat Mode Active" A '+' lenyomásával imunitást nyerünk az ellenséges rakétákkal szemben.

Cyberoid: A főképernyőnél írjuk be, 'RAISTLIN', utána nyomjuk meg a SPACE-t -ezzel halhatatlannak lettünk. A szinteket úgy válthatjuk, hogy lepauszáljuk a játékot, és megnyomjuk az "N" billentyűt.

Defender of the Crown: Amikor valamilyen területet meghódítunk, addig, amíg a lemezegység működik, nyomjuk meg egyszerre a 'I', 'J', 'K', 'L' gombokat, és 1024 vilézt fogunk kapni.

Desert Strike: a kódok: 2.LOAEORO, 3.KLIHTOK, 4.OEVOEZW, 5.BVPIRV

Dynamite Dux: A címképernyőn gépeljük be: CHEAT. Ezzel örökéletet kaptunk, + az 1-6 gombok szintváltást eredményeznek. Próbáljuk ki a NUDE kódot is!

Fantasy World Dizzy: Highscore táblába IMMORTAL kerüljön!

Forgotten Worlds: A főképernyőn írjuk be: "ARC" és nyomjuk meg a "HELP"-et. Ezután ha megnyomjuk az 'S'-t, egy másik üzletbe megyünk. 'N'-et nyomva a következő szintre kerülünk.

Ikari Warriors: A high-score táblába írjuk be: FREERIDE

Ikari Warriors: Highscore listába. FREERIDE

International Karate+: A játék ideje alatt írjuk be az alábbi kódokat: FREZ, PAC, FISH, BIRD, FUCK, SHIT, SUNL, SIMR, GPZP.

Karate Kid II: Ha egy játékoskal játszunk, nyomjuk meg a 'P' gombot.

Menace: A játék ideje alatt írjuk be: "XR3ITURBONUTTERBASTARD" és minden tegyverünk meg lesz, valamint a numerikus billentyűzettel válogathatunk a szintek között

Shadow of The Beast 3: A játék indítása előtt: üssük be, hogy "PLEASE DAYA DRAW THIS FOR ME", és nyomjuk meg az ENTER-t. Ezekután a tűz-gomb megnyomása után nyomjuk meg a jobb irányú kurzorbillentyűt, és ezzel megszereztük a halhatatlanságunkat.

DoT

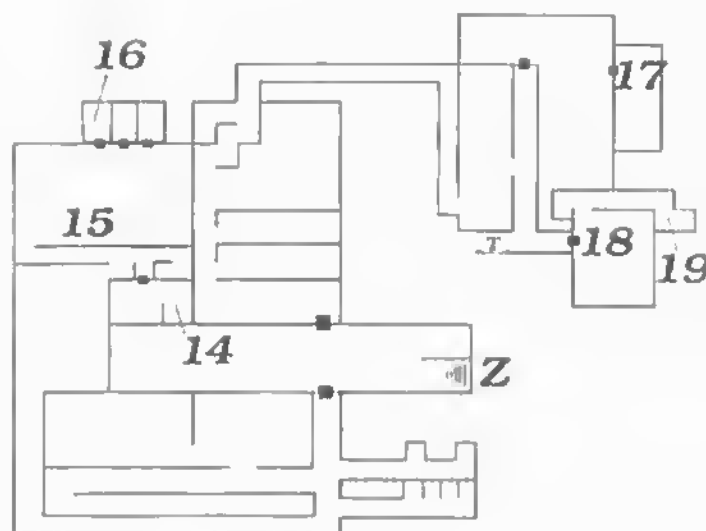
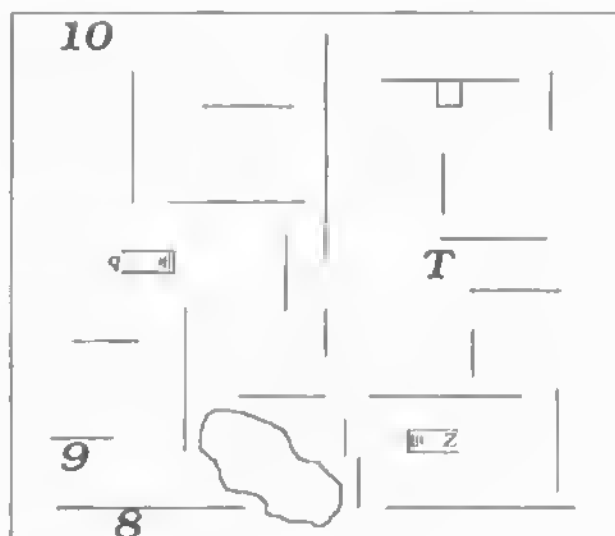
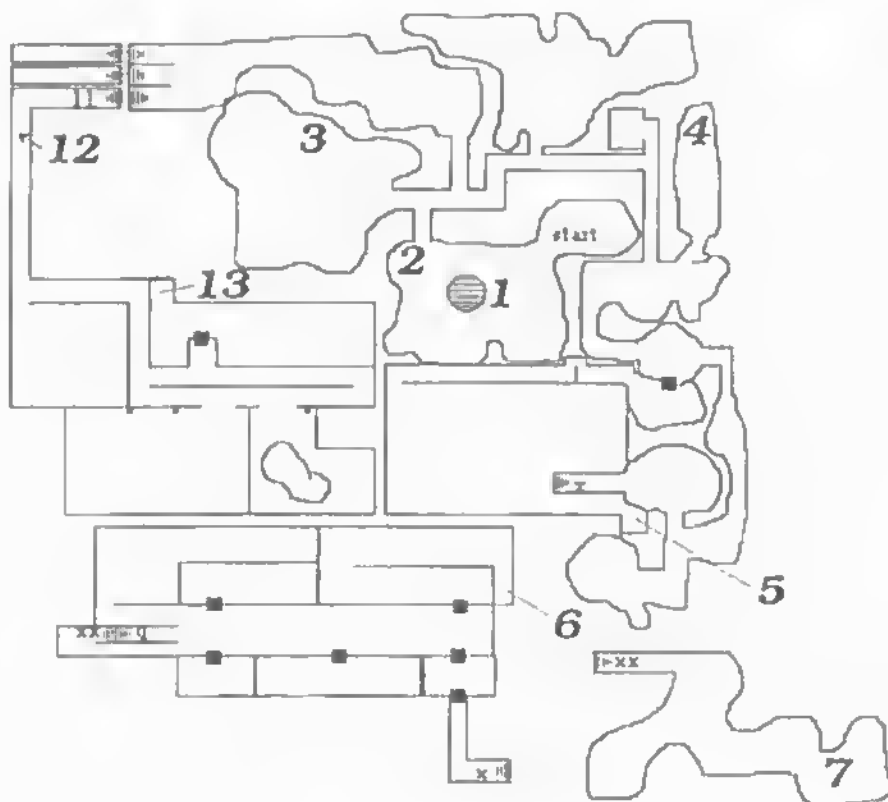
# TÉRKÉPEK

## MASTER OF MAGIC (C64)

Ha jól emlékszünk, a CoV 51-ben volt erről leírás. Akkor nem találtuk a hozzá való térképeket. Ami késik, az jön. Már többször emlegettük, hogy néhanapján nem árt egy nagytakarítás!

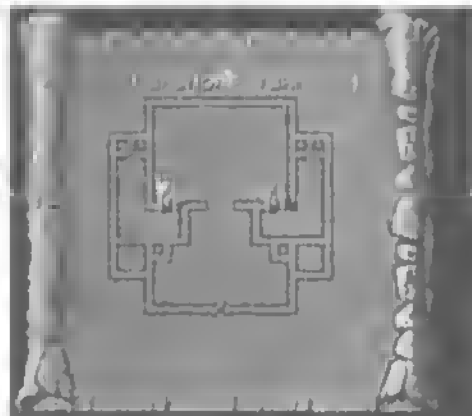
### A jelmagyarázat:

1. piedesztál
2. scroll
3. csontváz, hellhound, denevér, tör
4. ork, buzogány
5. potion of healing
6. ring of protection from evil
7. hátizsák, scroll
8. scroll
9. csontváz
10. 3 csontváz, ork, 2 hellhound, pajzs, buzogány, fatör, ring of dextery
11. ork, pécél
12. vámpír, gyűrű, Dagger of death
13. kékköves gyűrű
14. potion of orcanian intellect

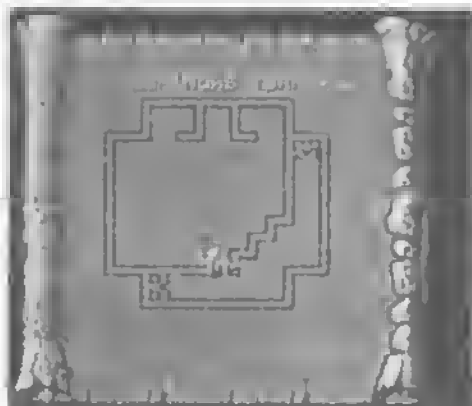


Folytassuk ott, ahol a 95. Nyári Külön-  
számban abbahagytuk:

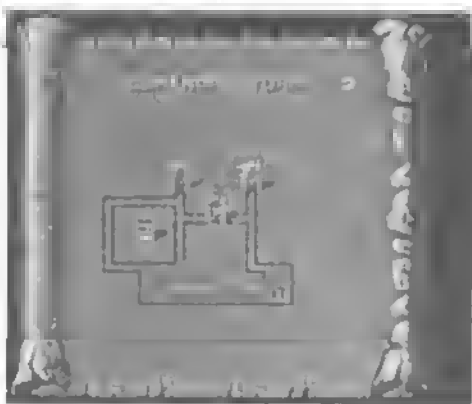
LUMINORS TURM 1.



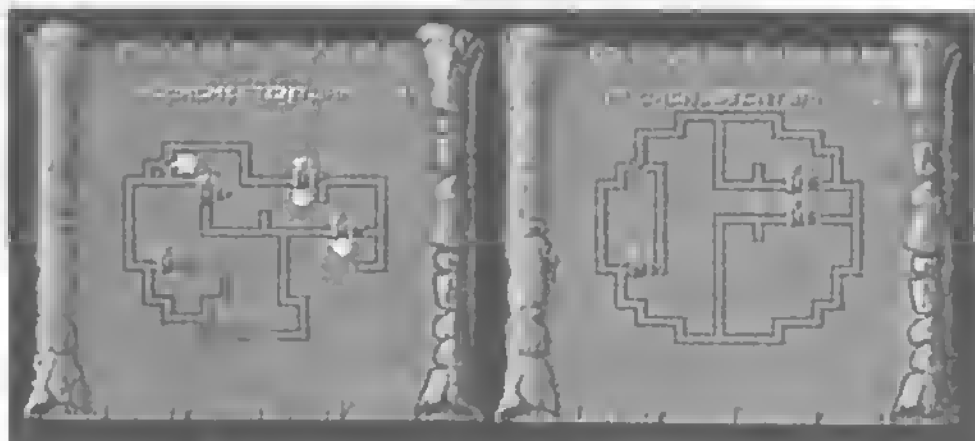
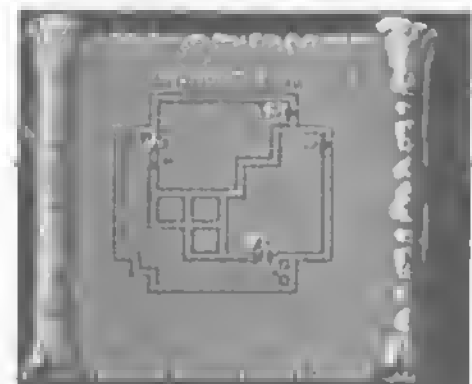
LUMINORS TURM 2.



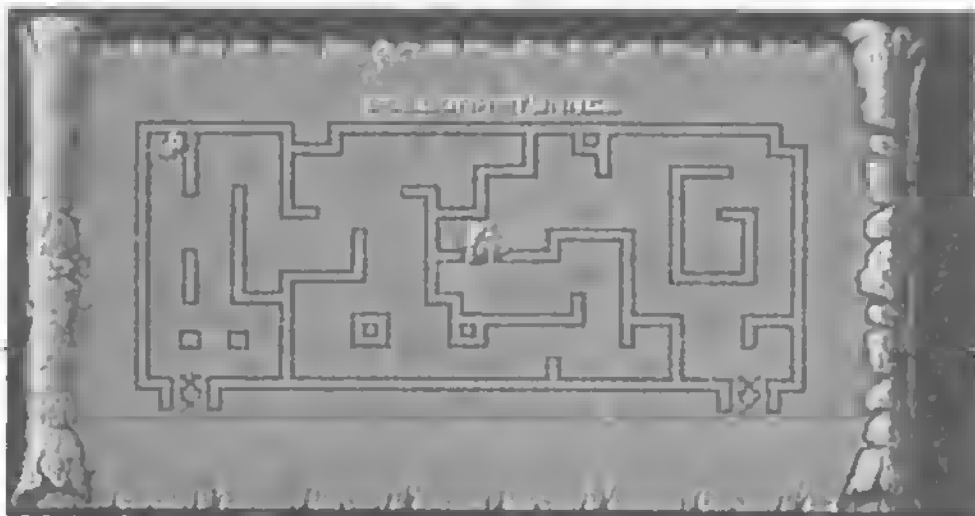
LUMINORS TURM 3.



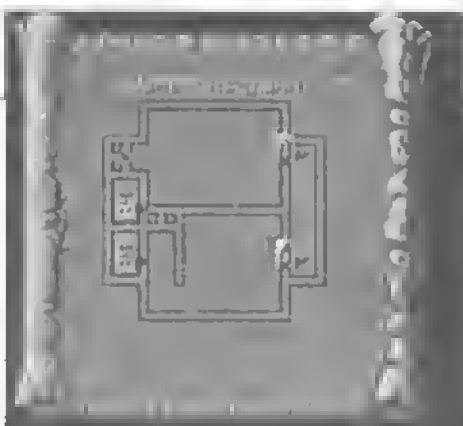
LUMINORS TURM 4.



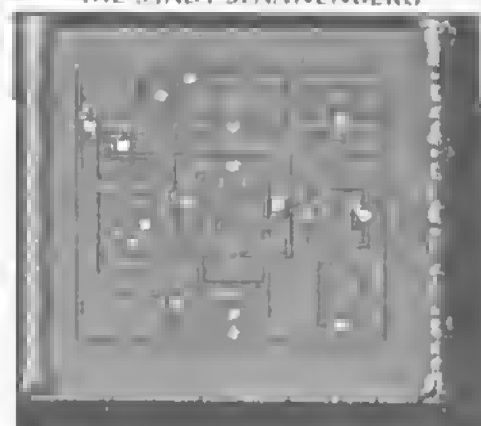
BOLLGAR TUNNEL



LUMINORS TURM 5.



DIE STADT SPANNENBERG



ORKÖHLE





## ELITE MEGALEÍRÁS

(C64, Amiga, Plus/4)

Avagy a CoV 1-8. számban megjelent folytatásos sorozat teljes leközlése, többszáz olvasó kérésére:

Szereted a lövöldözős játékokat? Szereted a stratégiai játékokat? Szereted a 3D grafikával készült *Dark Side*-típusú játékokat? Vagy inkább a kalandos vagy üzleti jellegű játékokat rajongsz? Nehán inkább olyan programokat kedvelsz, amelyekkel hetekig, hónapokig, vagy akár évekig is lehet játszani? Esetleg MIND-EZ EGYÜTT? A megoldás: az **ELITE**. Ez a játékok játéka, az alla és az omega, a csodálatos nonpluszutra. Egy életjáték: egy életen át játszhatunk vele, és nem lehet megúnni.

Milyen ez a leírás? Hosszú. Nagyon hosszú. A leírás a **FIREBIRD** által 1984-ben megjelentetett (Úristen, de rég volt!) C-64 verzió alapul, de ugyanúgy használható a PLUS/4-változatnál is, mivel ezt 64-ről konvertálták. Az Amiga-verzió 1988. karácsonyára jelent meg, és csak annyit tudunk elmondani róla: csodálatos! Nemcsak a grafikai kidolgozásban, hanem néhány más dologban is eltér elődjétől. Ezekre a továbbiakban — szükség szerint — ki fogunk térni.

### Bevezetés

"Valahol egy messzi-messzi galaxisban..." — kezdetnénk a leírást, de féltő, hogy a **Lucasfilm Ltd.** beperelne bennünket copyright-jogok megsértéséért. Így tehát a modern népmesék kedvelt indításánál maradunk: "Egyszer lesz, hol nem lesz, lesz egyszer — egy galaxis". Egy galaxis, amely teli van a legkülönfélébb technikai szintű élőlényekkel lakott bolygókkal. Ezek a bolygók egy hatalmas egységbe, a Galaktikus Szövetségbe tömörülnek, amelynek tagjai —

többé-kevésbé — békésen kereskednek egymással. Ennek megfelelően világűrben űrhajók százai száguldoznak ide-oda: kereskedelmi teherhajók, a megsemmisült hajók roncsalt eltakarító űrkotrók, ősi többgenerációs hajók. Természetesen jelen vannak a szabadkereskedelmet gátló tényezők is: a kalózkod. Ők a megélhetés egy egyszerűbb módját választották, miszerint az árut nem vásárlás, hanem kirablás és lemeszárlás útján szerzik be. Ellenük próbálják biztosítani a bolygók környékét a Galaktikus Rendőség vadászgépei, illetve a fejvadászok, akik a "halálos" vagy az "elit" minősítésű űrhajókra csapnak le a vérdíj megszerzése céljából. Mint minden normális science-fiction történetben, itt is megtalálhatóak az "idegenek", akik természetesen a Galaktikus Szövetség megdöntésére és leigázására törekcsenek — ők a thargoidok. Leginkább a Szövetséghez tartozó galaxisok peremvidékén találhatóak meg, de előfordulhat az is, hogy beljebb is vagy akár a hipertérben (ld. később) portyáznak. Kellemetlenül erős harcosok...

A Galaktikus Szövetség 8 galaxis több, mint 2000 bolygóját foglalja magába. A különböző technikai fejlettségű bolygók eltérő szükségletei biztosítják, hogy az árukereskedelem teljes mértékben virágozzék, azaz egy jó üzleti érzékkel rendelkező kapitány biztosan megtalálja számítást. A bolygóközi kereskedelem a bolygók körül keringő *Coriolis* űrállomásokon keresztül bonyolódik. Ezen megtalálható a kereskedelem összes feltétele árut adhatunk elvehetünk, további felszereléseket és fegyvereket vásárolhatunk stb.

Mi a játék célja? Nahát, ez egy jó kérdés. A válasz több összetevőből áll, amelyek egymásból következnek: elérni az **ELITE** veszélyességi besorolást, meggazdagodni, a felszerelést bővíteni, és végül — de nem utolsósorban — **ÉLETBEN MARADNI**. Ezenkívül a játékban előrehaladva különböző küldetéseket is kapunk:

— A **DANGEROUS** (veszélyes) besorolás elérésekor egy *Coriolis* űrállomáson megbiznak bennünket, hogy mentsük meg az élőlényeket egy szupernova felrobbanásától:

— Egy későbbi feladat végrehajtásához álcázó berendezést kell szerznünk egy olyan hajóról, amelynek van;

— Ha elértük az **ELITE** besorolást és birtokunkban van az álcázó készülék, a Galaktikus Szövetség megbiz bennünket, hogy semmisítsünk meg egy *Coriolis* állomást, amelyet a thargoid inváziós llotta rohamosztajjai elfoglaltak és megszállva tartanak. Ez a legkellemesebb része a játéknak, mert a thargoidok pont olyan jó vadászpilóták, mint az **ELITE** besorolással rendelkezők...

### A Cobra Mk.III. űrhajó

A játékban a legfontosabb segítőtársunk egy **Cobra Mk.III.** típusú űrhajó, amit a játék bejelentkezésekor némi Strauss-zenével körítve minden oldalról megcsodálhatunk. Ez a legmodernebb típusú közép-hatótávolságú, fegyveres kereskedelmi hajó. Ideális eszköz mindazoknak, akik a Galaktikus Szövetség áruforgalmában akarják megalapozni szerencsésüket. Hatótávolsága 7 fényév, azaz egy hiperűr-ugrással egyszerre ennyit tudunk újratankolás nélkül megtenni. Fegyverzete — egyelőre — egy előre tüzelő pulzáló lézer, de a törzsön ezenkívül még három, tetszés szerint kihasználható lézerágyú-állás található (jobbra/balra/hátra). További legyverzet a nyomkövető rakétarendszer, illetve az energiabombák. Védelmi célokat szolgálnak az elől és hátul található energiapajzsok. Ezeket és a Cobra többi energiát igénylő berendezéseit négy energiában szolgáltatja, amelyek automatikus energiagyűjtővel rendelkeznek, azaz "pihentetéskor" feltöltődnek.

A Cobra elméletileg egy együléses hajó, de hely van egy humanoid másodpilóta számára is. A hajó az alábbi löbb részekre osztható:

— A középső részen helyezkedik el a rakodótér, amelynek befogadóképessége egyelőre 20 tonna, de a későbbiekben — borsos árért — vásárolhatunk egy 15 tonnás raktérbővítőt. Ezt célszerű megvásárolnunk, mert így egyszerre több árut szállíthatunk — ergo nagyobb haszonra tehetünk szert.

— A parancsnoki hid a törzs első részén helyezkedik el, itt találhatóak a hajó irányításához szolgáló mű-

szerek kijelzői, az első és hátsó nézeti képet közvetítő képernyő-konzol, radarképernyő, az energia-bankok töltésjelzői stb.

— A hátsó részen vannak a védő-pajzsok generátorai, az energiabankok, na és persze a hajtóművek. Ez a hajó legsérülékenyebb része.

## Bejelentkezés

Bejelentkezés után a program érdeklődik, hogy akarunk-e kimentett játék-állást betölteni (**LOAD NEW COMMANDER? Y/N**). Talán mindenkinek sikerül magától is kitalálnia, hogy ha igen, akkor 'Y' billentyűt kell megnyomnia. Ekkor megjelenik az **ACCESS**-menü, ahol a **LOAD COMMANDER**-rel tölthetünk állást, **SAVE COMMANDER**-rel kimenthetjük az aktuálisat (persze ez indításkor nem nagyon szükséges). **EXIT**-tel visszaléphetünk a játékhoz. Játékállás mentése, illetve töltése a *Coriolis* állomásokra való bedokkolás után, illetve bejelentkezésekor lehetséges.

## Az info. kártya (STATUS — '8')

A játék elindulása után a hajó információs kártyáját láthatjuk, amit a játék folyamán a '8' billentyű megnyomásával bármikor előhívhatunk.

Az Amiga-verzió a másik kettőtől ezen a részen eltér, a játék különböző képernyői (tehát az információs kártya is) nem speciális billentyűfunkciókkal, hanem egy ikonmenüvel és az egér segítségével kérhetőek be. Ilyen esetekben tehát a alcímekben nemcsak a C-64-verzió megfelelő billentyűjét, hanem az Amiga-változat ikonjának a nevét is zárójelben feltüntetjük.

Az információs kártya az alábbi adatokat tartalmazza:

**PRESENT SYSTEM:** Az a bolygórendszer, ahol éppen tartózkodunk. Ez indításkor a LAVE.

**HYPERSPACE SYSTEM:** A hiperűr célrendszer, amit a Galaktikus Térképen (ld. később) beállítottunk.

**CONDITION:** A hajó állapotjelzője. Négyféle felirat lehetséges:

**DOCKED:** Jelzi, hogy bedokkoltunk az űrállomáson a **PRESENT SYSTEM**-nél jelzett bolygó *Coriolis* állomásán.

**GREEN:** Nincs semmilyen közvetlen veszély.

**YELLOW:** Ellenséges gép(ek) hatótávolságon belül.

**RED:** Harcban állunk az ellenséggel.

**FUEL:** Az üzemanyag mennyisége, megtehető lényévekben kifejezve.

**CASH:** A rendelkezésünkre álló készpénz.

**LEGAL STATUS:** A Galaktikus Rendőrség nyilvántartásában szereplő minősítésünk. Ez az adott bolygórendszerben elkövetett cselekedeteink függvényében változik, például a rendőrség valószínűleg nem fogja díjazni, ha tiltott árut csempészünk, békés kereskedőhajókat, űrkutatókat, esetleg magát a *Conolis* bázist vagy — neadjisten — rendőrhajókat támadunk meg. A minősítés háromféle lehet:

**CLEAN:** Tiszta, ártatlan.

**FUGITIVE:** Szökevény: Valamelyik bolygórendszerben törvénybe ütköző cselekedeteket követünk el.

**OFFENDER:** Bűnöző. Nyilvántartásba vettök bennünket kalózkodás miatt, és a Galaktikus Rendőrség kórozást adott ki ellenünk. Ha a státuszunknál az utóbbi két besorolás valamelyike található, akkor egy *Coriolis* közelébe érve azonnal a rendőrök támadására kell számítanunk. Főlegesen velük összeakasztanunk a Bajszot, előbb-utóbb úgyis mi húzzuk a rövidebbet.

Előfordulhat, hogy egy rendőr akkor is megtámad, ha a minősítésünk tiszta, és csempészárú (ld. később) sincs nálunk. Ez elég nagy dilemma elé állít bennünket, ha nem lövük le, akkor mi hagyjuk ott a fogunkat, ha lelőjük, a minősítés **FUGITIVE**-re változik, és a többiek is megtámadnak. Ilyen esetben lövünk ki a rendőrről egy rakétát (ld. később), ami nem fogja eltalálni, de akkor majd azzal fog szórakozni, nem pedig velünk.

A másik kellemetlen esemény, nika esetekben megtörténhet, hogy bedokkolás után elfognak bennünket, ha nem tiszta a minősítésünk. A minősítés "tisztára mosására" több mód is kínálkozik: az egyik az, hogy végrehajunk nyolc hiperűrugrást (négyyszer oda-vissza), a másik pedig az esetlegesen megvásárolt mentőkabin használata.

Tapasztalatlan játékosoknak javasoljuk, hogy a játék elkezdése előtt ismerkedjenek meg a különféle űrhajótípusokkal — nem árt ugyanis, ha tudják, hogy éppen kit akarnak megtámadni (a *galaxis* különböző űrhajóit a *Commodore Világ* 8. számában mutattuk be).

**RATING:** Ez tartalmazza a harci képességeink szerinti besorolásunkat, amely szerint változik, hogy hány összecsapásból kerültünk ki győztesen. Az alábbi szintek lehetségesek:

**HARMLESS** — ártalmatlan

**MOSTLY HARMLESS** — jobbára ártalmatlan

**POOR** — gyenge

**AVERAGE** — átlagos

**ABOVE AVERAGE** — átlag feletti

**COMPETENT** — alkalmas

**DANGEROUS** — veszélyes

**DEADLY** — halálos

**ELITE** — elit

**EQUIPMENT:** Felszerelés. Kezdetben csak előre tűzelő pulzáló lézerrel (**FRONT PULSE LASER**). Illetve három darab nyomkövető rakétával rendelkezünk, de a játék során meggazdagodva lehetőségünk nyílik számos további felszerelés beszerzésére. A kiegészítő felszereléseket és azok felhasználását a későbbiekben részletesen ismertetjük.

A felszerelés ismertetése Amigán nemcsak szöveges a képernyő alsó részén egy *Cobra Mk.III* hátulnézeti képét láthatjuk. Ezen nyílak és a hozzájuk tartozó berendezés megnevezése mutatja, hogy milyen felszerelés a hajó melyik részén található meg.

## Repülés és tájékozódás

A *Galaktikus Szövetség* az egyik legnagyobb bolygósövetség a Világegyetemben — 8 galaxis több, mint 2000 bolygója tartozik uralma alá (bár ezek közül jónéhányban anarchia uralkodik és nemhogy a kereskedelem, de a jelenlét is életveszélyes...). A legelső lépés a játékban, hogy biztonságos üzleteléssel valamelyest nyereségre tegyünk szert, és hajónkra aggassunk mindenféle cuccot, amikre a későbbiekben feltétlenül szükség lesz a túléléshez.

## Galaktikus térkép (Galaxy — '4')

A *Galaktikus Szövetség* 8 galaxisa közül a fedélzeti számítógépünkbe galaxisonként kb. 250 bolygó adatai vannak beletáplálva. Ezt a galaxis térképet a '4' billentyű megnyomásával hívhatjuk elő a képernyőre. A játék elején a bal alsó sarokban látható egy kereszt, amelynek metszéspontjában kiinduló bolygónk a **LAVE** található.

A kereszt körül egy kör mutatja a *Cobra* hatótávolságát, azaz hogy a pillanatnyilag rendelkezésünkre álló üzemanyaggal max. milyen távolságra tudunk eljutni (a játék kezdetén 7 lényévre elegendő). A nyilat a kurzorvezérlő billentyűkkel, vagy a joystickkal mozgatva menjünk rá egy kívánt bolygóra, majd nyomjuk meg a '6' billentyűt.

## Bolygóinfó (PLANET — '6')

A képernyőre listázódnak a kiválasztott bolygó adatai. Ezek ugyan körülbelül olyan tömörséggel vannak megfogalmazva, mint a Galaxis Útikalauz hasonló passzusai, viszont egy kis gyakorlattal már rájöhötünk, hogy az adott bolygón mivel érdemes kereskednünk. Nézzük sorba, milyen adatokat tartalmaz a bolygókról megjelenő információ:

**DISTANCE:** A távolság, a pillanatnyi pozíciónktól, fényévben számolva.

**ECONOMY:** A bolygó gazdasági berendezkedése, lehet mezőgazdasági (AGRICULTURAL), vagy ipari (INDUSTRIAL), azon belül is gazdag (RICH), vagy szegény (POOR). Természetesen az egyes bolygókon az áradási árakat az adott áru vonatkozó igény szabja meg, míg a vételi ár a bolygó adott árua vonatkozó túltermelésének függvénye. A mezőgazdasági beállítottságú bolygók méltányos áron árulnak pl. élelmiszert a közép- és magasszintű technológiával rendelkező bolygónak. A középszintű technológiával rendelkező bolygók szívesen vásárolnak nyersanyagokat és fémeket, amelyeket feldolgoznak, és a kész árut jó pénzért eladjuk a fejlett világokban. A kereskedelmi stratégiákkal később bővebben foglalkozunk.

**GOVERNMENT:** A bolygó politikai berendezkedése a kormányzati forma alapján. Ez szintén a társadalom fejlettségére, azaz igényeire utal. Lehetséges testületi államrendszer (CORPORATE STATE), demokrácia (DEMOCRACY), államszövetség (CONFEDERACY), kommunizmus (COMMUNIST STATE), diktatúra (DICTATORSHIP), megosztott kormányzás (MULTI GOVERNMENT), feudalizmus (FEUDAL WORLD), anarchia (ANARCHY). A szövetségi formákban az életszínvonal nagyon magas és védik a saját kereskedelmiüket. Ezt magas árak jelzik, viszont szívesen vásárolnak luxuscikket, néha gépeket és nyersanyagokat is. A diktatúrákban már nagyobb a kereskedelmi rizikó, bár itt nem csak a bolygórendszerek saját rendőrsége, hanem maguk a kalózok is védik a szabadkereskedelmet — luxuscikkek, gépek, szövet és hasonlóak adhatók el jó pénzért, viszont olcsón vehetünk élelmet, ruhát és nyersanyagokat. Anarchikus világokban a kereskedelem életveszélyes, viszont nagyon nagy hasznot hozhat: szíve-

sen látnak csempészárukat, narkotikumot, sőt némi rablásra is alkalom nyílik.

**TECH.LEVEL:** A technikai szint is egy meghatározója a bolygók igényeinek, az alacsonyabb szintűeknek eladhatjuk a magasabbak termékeit — és viszont.

**POPULATION (Amigán POP):** A lakosság száma. Hm, vajon mire jó? A lakosság faja is fel van tüntetve: az emberi telepések (HUMAN COLONIAL) gyakran bolygólakók, de mindig ők a Coriolis állomások kiszolgáló személyzete is. A madárlajták (FLIGHT ELDERS, NEST ELDERS) boldogan és jó feltételekkel kereskednek mindenkivel, bár minden idegent úgy fogadnak, hogy *"gyere már egy kicsit, tartsd meg a tojásaimat egy percre..."*. A kételtűk (AMPHIBIIDS) is hajlandók kereskedelemre, csempészárut és narkotikumokat venni nek, néha középszintű gépeket is rájuk szívatunk. A macskaléték (pl. BLACK FAT FELINE) nem nagyon kereskednek, viszont nagyon veszélyes, harcos életforma. A rovarfélek legveszélyesebb képviselői a THARGOID-ok, ők már a Galaktikus Szövetségre is potenciális veszélyt jelentenek. A kereskedelem életveszélyes, de ha mégis sikerülne, akkor viszont busás hasznot hoz.

**GROSS PRODUCTIVITY (Amigán: GNP):** Az egy főre jutó produktivitás a bolygón. Ebből következtetni lehet az árakra is (ha magas, jó eladási, ha alacsony, akkor jó vételi lehetőség).

**AVERAGE RADIUS:** A bolygó átlagos rádiusza. Nem sok értelmét látjuk ennek az adatnak.

CG4-en a képernyő csak szöveges, de Amigán képek is mutatják a lakosságot, a bolygót, valamint a *Cobra* űrhajót és távolságát a bolygótól. Mindkét képernyő alján egy-egy mondat közli, hogy az illető bolygó miről híres (hírhedt) Univerzum szerke. Ezek igen nagy marhaságok szoktak lenni (Hoppy-kaszinók meg hasonló), ha valakinek sok unalmas perce van, lefordíthatja magának — mi inkább eltekintettünk ettől.

Az 'O' billentyű megnyomásával visszakapcsolhatunk a kis kerestről a nagyra. Akkor is használhatjuk, ha a kis keresttel kilutottunk a képernyőről.

A 'D' billentyű segítségével távolságot mérhetünk: megnyomásakor megtudjuk, hogy milyen messze van

a kis kerest által meghatározott bolygórendszer a nagytól.

## A CORIOLIS állomások

A *Galaktikus Szövetség* minden bolygója körül egy *Coriolis* állomás kering — ezeken keresztül bonyolódik le az egyes bolygók kereskedelme, azaz rajtuk keresztül tarthatjuk a kapcsolatot a bolygókkal. Az állomások sokszög alakúak (talán hexagonálisak — geometriából mindig gyengék voltunk), és a bejáratuk (vékony rés) mindig a bolygó felé néz, tehát dokkoláskor mindig a bolygó felől kell közelednünk hozzájuk. A *Coriolisok* a Galaktika semleges területei, mert mindenkinek (még a kalózoknak is) szüksége van rájuk a kereskedelem bonyolításához. Rendkívül erős védőpajzsokkal van felszerelve, de a helyi és a Galaktikus rendőrség számos vadászgépe is védelmezi. Megtámadásuk halálos bűnnök számít — soha ne támadjunk rájuk, mert egyrészt felesleges, másrészt ha véletlenül túlélünk (nem valószínű), akkor is rendőrök serege kergetne az egész galaktikán keresztül bennünket.

Először is azonban el kéne hagyni az állomást. Ez az 'F1' billentyű megnyomásával lehetséges. Feltárl a *Cobra* parkolóhelyétől szolgáló légszilip ajtaja, majd leledbörögnek a motorok és a következő percben már a végtelen űrben találjuk magunkat. A műszertal első látásra némileg érdekes kavalkádot mutat, de mindenekelőtt ismerkedjünk meg a *Cobra* irányítását végző billentyűkkel (ha joystick-kel irányítjuk a játékot, akkor az első négy billentyű a joystick egyes irányainak felel meg):

'<': forgás balra

'>': forgás jobbra

'X': emelkedés

'S': süllyedés

'SPACE': tolóerő fele, azaz gyorsulás

'?': lassítás

Az első négy billentyűt kombinálva is használhatjuk, azaz a joystick-ot átállós irányban is mozgathatjuk. Az űrállomásra való bedokkolásnál is alapvetően ennek a hat billentyűnek a segítségével vagyunk utalva. Ha le akarunk szállni egy űrállomásra, mindenekelőtt meg kell keresnünk (nőg véletlenül se lőjünk rá, mert azonnal rendőrhajók özönlének ki belőle és jól befűtenek nekünk). Miután megvan, repülünk az űrállomás és a bolygó közé (ne lül közel a bolygóhoz, mert túlmelegszik a kabin és meghalunk!), majd forduljunk az állomás felé. A

hosszánk közel eső oldalon egy sávot veszünk észre. Mivel az űrállomás bejárata mindig merőleges a bolygóra, folyton változtatja a helyzetét. Ezért a közlekedő érve csökkentsük a minimumra a sebességet, hogy minden mozgását kövélhessük.

Csak akkor tudunk sikeresen dokkolni, ha a bejárat pontosan vízszintesen áll hozzánk képest, amikor elérjük — különben a *Cobra* felrobban és kezdhettük újra a jálékat. A biztonságos dokkolás nagy ügyességet és sok-sok gyakorlást igényel, ezért dolgozunk megkönnyítése végett célszerű vagyunk kellő mértékű megnövekedése után egy automata leszálló rendszerre szert tennünk, ami megoldja helyettünk ezt a pepecselést.

## A műszerfal kijelzői

Az előzőekben megismerkedhettünk a *Cobra* alapvető irányítására szolgáló billentyűkkel — most pedig a műszerfalon látható kijelzők funkciójába fogunk elmélyedni. A műszerfal gyakorlatilag három fő részre osztható: a jobb és a bal oldalon betűkkel jelzett műszerek találhatók, a középső részt pedig a radar és az iránytű foglalja el. Nézzük sorban a műszerek jelentéseit és működésüket:

**FS:** a felirat melletti sáv a mellő pajzsok feltöltöttségének az állapotát mutatja, amelyet a szemből érkező lövések csökkentenek. Ha a pajzs energiája teljesen elfogy, a következő lövés természetesen végez velünk — ilyenkor tehát célszerű hátat fordítani a lövöldöző konkurenciának, hogy a hátsó pajzsaink védelmet nyújtsanak addig, amíg a mellők némileg regenerálódnak. Ha nincs további terhelés (azaz nem lőnek ránk tovább szemből), az energiabankok energiájának felhasználásával a pajzs lassan újra feltöltődik.

**AS:** a hátsó pajzsok állapotjelzője. Az imént elmondottak vonatkoznak erre is.

**FU:** a rendelkezésünkre álló üzemanyag mennyiségének kijelzése.

**CT:** a kabin belső hőmérsékletének kijelzője. A hőmérséklet gyorsan növekszik, ha valamely nap felszínéhez túl közel repülünk. A kritikus pont elérésekor a játék véget ér — a *Cobra* elolvadt...

**LT:** a lézergyű hőmérséklete. Mivel az *ELITE* nem a shoot'em up-örülteknek készült, nem lehet folyamatosan a 'lüz' gombon lehétkedni — a lézerek ugyanis permanens lövöldözés esetén villámgyorsan

túlmelegednek és az ágyuk — a normális hőmérséklet visszanyeréséig — csak akadozva tűzelnek.

**AL:** a magasságmérő kijelzője. A bolygó felszínétől mért távolságunkat mutatja. Természetesen ha nem vagyunk a felszín közelében, mindig maximumon van.

Ezalatt látható rakétáink állapotjelzője. A szám mutatja, hogy még hány darab áll rendelkezésünkre, a mellette levő négyzet színe pedig azt jelzi, hogy a rakéta nyugalmi (zöld), célzott (sárga) vagy tűzkész (piros) állapotban van-e. A rakéták a lézerekkel jóval halékonyabb fegyverek, ugyanis gyakorlatilag automatikus irányításúak, tehát ha jól célozva lőjük ki őket, önállóan követik a célpont mozgását. Rakéták minden bolygórendszerben kaphatóak némi pénzért, szóval az elhasználtakat bármikor pótolhatjuk. Egyetlen szépséghibájuk van: az, hogy néha ránk is kilőnek ilyet...

A műszerfal nagy részét a radarképező foglalja el. Ennek a három dimenziós megjelenítést szimuláló kijelzési módszerét meglehetősen nehéz lenne szóban elmondani — gyakorlatban viszont gyorsan hozzászokhatunk, így tehát most nem vesztegetjük rá a szót.

A radar jobb felső sarkában látható az iránytű. Ennek a segítségével tudunk tájékozódni a radar hatótávolságán kívül. Ha nem hipertérben repülünk, az iránytű a legközelebbi *Coriolis* bázis irányát mutatja:

— ha benne levő pötty zöld és kicsi, a bázis mögöttünk van;

— ha a pötty sárga, akkor a bázis már látható a radaron;

— ha a pötty piros, a bázis előttünk van.

**SP:** a *Cobra* legközelebbi *Coriolis*-hoz viszonyított sebessége.

**RL:** a jobbra/balra dőlés mértékét mutató műszer.

**DC:** az emelkedés/süllyedés mértékét mutató műszer.

Ezalatt négy számozott sáv látható. Ezek a *Cobra* energiabankjainak állapotjelzői. A négy energiabank látja el energiával az első és hátsó pajzsokat, a lézereket, ezek szolgáltatják az energiát a hiperúgráshoz, stb. Tulajdonképpen semmi sem történik, ha mind a négy kimerül, de ennek az eredménye az, hogy nem kapnak energiautánpótlást a pajzsok, megbénulnak egyes berendezések — a következmények pedig elképzelhetők (GAME OVER). Az energiabankok — ha semmilyen berendezésnek nincs szüksége utántöltésre — automatikusan újra feltöltődnek.

Anyagi gyarapodásunknak alapvető feltétele, hogy az egyik bolygórendszerben megvásárolt árut egy másikba eljuttassuk. Mivel az egymáshoz közeli bolygók is több lényév távolságban fekszenek egymástól, a közlekedés a *Cobra* hiperhajtóművének a használatával, a hipertéren keresztül történik. Egy *Coriolis* elhagyása után a '4' vagy '5' billentyű megnyomásával kapcsoljuk be a galaktikus vagy a lokális térképet és a kereszt alakú kurzor segítségével válasszuk ki azt a bolygót, ahová menni akarunk. Ezután nyomjuk meg az 'F1' billentyűt, hogy viszszerkerüljünk a kabinba és a 'H' billentyű megnyomásával kapcsoljuk be a hiper-motorokat. A *Cobra* fénysebességre kapcsol és néhány másodperc múlva már meg is érkezik a célrendszerbe...

Természetesen a hiperugrás nem használható akkor, ha nincs kiválasztott célpont az ugráshoz.

A hipertérrel kapcsolatban megjegyeznénk, hogy itt elméletileg nem érhet támadás bennünket. Elméletileg — viszont távolabbi galaxisoknál előfordulhat, hogy a hipertérben parttyázó thargold vadászokba botlunk...

A hipertérből kilépve — biztonsági okokból — még nagyon messzire vagyunk mind a bolygótól, mind a *Coriolis* állomásától — viszont nem árt, ha számítunk arra, hogy bármelyik pillanatban támadás érhet bennünket valami erre járó űrkalóz részéről.

Forduljunk a bolygó felé (ha a *Coriolis* nem látjuk, akkor a bolygó túloldalán van, tehát ahhoz, hogy elérjük, előbb át kell repülnünk a bolygó alatt vagy felett. Ez az "utazás" még akkor is meglehetősen hosszú ideig tart, ha a 'SPACE' megnyomásával maximális sebességre felgyorsítjuk az űrhajót. Az idővesztés elkerülése végett van a *Cobra* berendezése között a 'J' billentyűvel aktiválható térugró is. Segítségével nagyobb távolságokat tehetünk meg egy galaxison belül rövid idő alatt. A térugró nem használható, ha bolygó, nap, *Coriolis* vagy egy másik űrhajó közelében vagyunk (ilyenkor egyébként hangjelzést is hallhatunk) — ne hogy véletlenül beléjük szaladjunk. A *Coriolis* bázison való bedokkolás módszerét az előző részben már ismertettük.

A hipertér használatának egy sokkal fejlettebb módja az intergalaktikus hiperdrive használata. Ez egy kiegészítő berendezés a *Cobra* űrhajóhoz



és csak a 10-es vagy annál nagyobb technikai fejlettségű bolygókon szerelhető be — talán mondanunk sem kell, hogy nagyon sok pénzért. A hiperdrive-ok mindig csak egyszer használhatók. Segítségükkel akkora utat tudunk megtenni egyszerre, mint normál módszerrel nyolc ugrással. Ha a rendelkezésünkre áll egy ilyen berendezés (bár véleményünk szerint nem éri meg az árát), a 'CTRL' és a 'H' egyidejű lenyomásával aktiválhatjuk.

Mielőtt rátérnénk rendes havi ELITE-lernénkra, mindenekelőtt egy korrektúrát, pontosabban egy kiegészítést szeretnénk közölni az eddig elmondottakhoz. Az 1. részben közöltük a küldetéseket, de egy lényeges dolog felett — sajnálatos hanyagságból — elsiklottunk. Hibánkra CoVboy postájának egyik levele, azaz Vereczki József, kecskeméti olvasónk hívta fel a figyelmet. Ezúton szeretnénk neki köszönetet mondani — és olvasóinktól pedig elnézést kérni mulasztásunkért. Íme a levél:

"Mr. CoWboy!

(...) Jelenleg az ELITE-tal játszom és észrevettem egy hiányosságot a leírásokban. Ez amit leírok a Spectrum J. és Pr. IV-ben sincs benne. A küldetésekről van szó, melyből az elsőt a játékos a veszélyes besorolásnál kap. Én a játék során mást tapasztaltam. Az első küldetést az alkalmas besorolásnál kaptam, amelynek teljes szövegét a levél végén közlöm. Amíg ezt a küldetést nem teljesítem a veszélyes besorolást nem is adja meg a gép.

Ha az általam leírtakat már ismered (és a szakállas is), akkor elnézést kérek, hogy az idődet raboltam.

(Erről szó sincs! Egyrészt az én időm erre való, hogy rabolják, másrészt pedig mi tartozunk hálával neked, hogy felhívtad a figyelmünket a hiányosságra! Ráadásul kultúremberhez illő hangnemben is, ezért külön is köszö — CoVboy)

A küldetés.

Greetings Commander... I am Captain Carruthers of Her Majesty's Space Navy and I beg a moment of your valuable time. We would like you to do a little job for us. This ship you see here is a new model, Constrictor, equipped with a top secret new shield generator. Unfortunately it's been stolen. It went missing from our ship yard on Xeer five months ago and was last seen a Reesdice. Your mission, should you decide to accept it, is to seek and destroy this ship. You are cautioned that only military lasers will

penetrate the new shields and that the Constrictor is fitted with an ECM system.

A lényeg: Carruthers kapitány, Ófelsége Zrtengerészetéből azt szeretné, ha egy munkát elvégeznének nekik. A lejjebb látható képen a Constrictor nevű, új típusú űrhajó, amely egy szupertitkos új pajzsgenerátorral van felszerelve. Sajnos ezt a hajót ellopták. A Xeer rendszerben öt hónappal ezelőtt megszökött az öt üldöző rendőrök elől és utoljára Reesdice-ban látták. Ha a küldetést hajlandók vagyunk elfogadni, akkor ezt a hajót kell megkeresnünk és megsemmisítenünk. A kapitány még felhívja a figyelmünket, hogy az új pajzs csak a katonai lézerek tudnak áthatolni (tehát ha még nincs, akkor vennünk kell egyet) valamint a Constrictor ECM rendszerrel is fel van szerelve (tehát védve van rakétatámadás ellen)."

### Kiegészítő felszerelések (EQUIP — '3')

Megszerzett pénzünket mindenekelőtt különböző kiegészítő felszerelésekbe célszerű fektetnünk, amelyek egy része fegyver, a többi pedig plusz szolgáltatást nyújtó berendezés. Ezek egyrészt jelentősen megkönnyítik dolgunkat bizonyos helyzetekben, másrészt növelik a Cobra támadási/védőkezési erejét, azaz nagyobb biztonságot nyújtanak nekünk utunk során. Az üzemanyag kivételével minden felszerelésnek lix ára van a Galaktikus Szövetségben. Az egyszerűbb kiegészítők mindenütt, de a bonyolultabbak csak magasabb technikai szintű világokban kaphatóak. Kiegészítő felszerelések és fegyverek a Corollis állomásokon vásárolhatóak a '3' billentyű megnyomása után (Amíg az EQUIP ikon választásával). Ezután megjelenik a bolygón vásárolható felszerelések listája az egyes cuccok árával. A következő kiegészítőkhöz juthatunk hozzá (a vételárát — már amennyiben elegendő pénzünk van — a program természetesen levonja tőlünk):

Üzemanyag (FUEL): alapvető felszerelés, minden technikai szintű bolygón kapható.

Rakéta (MISSILE): támadó fegyverzet. Minden technikai szintű bolygón kapható, ára 30 pénzegység. Egyszerre max. 4 db. lehet nálunk belőlük. Nagyon praktikus fegyver, de csak olyan hajók ellen, amelyek nem rendelkeznek automata rakétaelhárító rendszerrel (ECM).

Mielőtt egy rakétát kilőnénk az ellenfélre, mindenekelőtt be kell fogunk a célpontot (ez bármely irányba nézve lehetséges). A célkereső műszer aktiválása a 'T' billentyű megnyomásával történik. A rakéta állapotjelzője ekkor zöldre vált, jelezvén, hogy a rakéta kilövésre kész állapotban van. Ha ezután bármilyen lehetséges célpont jelenik meg a látótérben, a lámpa pirosra váltása és egy hangjelzés tudatja velünk, hogy a kereső a célpontot belogla — indíthatjuk a rakétát az 'M' billentyű megnyomásával. A rakéta most már automatikusan a célra vezeti magát és — ha az ellenfél nem használja az ECM rendszerét vagy nem hajt végre villámgyors kikerülő manővereket — biztosan célba is talál.

Ha a rakétát csak véletlenül töltöttük be, az 'U' billentyű megnyomásával kikapcsolhatjuk az egész célkereső rendszert.

Természetesen minket is támadhatnak rakétával, amit a program INCOMING MISSILE felirattal jelez számunkra. Ha van ECM rendszerünk, akkor csak egyszerűen kapcsoljuk be, ha viszont még nincs, akkor kezdünk örülni össze-vissza manőverezésbe, hátha megtévesztjük a rakétát. Az ilyen nyaktörő mutatóványok elkerülése végett nem árt minél előbb beszerezni egy ECM-et. Ha a felénk tartó rakéta netán mégis belénkesapódna, akkor az gyakran annyira megrongálja a pajzsunkat és energiabankjainkat, hogy az elhalálozás vár ránk. Rakodótér-kiegészítő (LARGE CARGO BAY): az áru szállítására felhasználható rakodótérünket 20-ról 35 tonnára növeli. Minden technikai szintű világban kapható, ára 400 pénzegység. Hasznos kűtyű, mert több áruval egy forduló alatt nagyobb profitra tehetünk szert.

ECM rendszer (ECM SYSTEM): rakétaelhárító védelmi berendezés. Nélkülözhetetlen! A 2 technikai szinttől fellelhető kapható, ára 600 pénzegység. A ránk kilövéldözött rakétákkal kapcsolatos gondjainkat oldja meg: ha a rendszert az 'E' billentyűvel aktiváljuk, az minden rakétát megsemmisít a Cobra környezetében (ebbe az általunk kilőtt rakéták is beleértendőek!). Mivel az ECM-et is az energiabankok táplálják, csak akkor üzemképes, ha azokból elegendő energiát kap. Használatakor egyébként elég sokat fogyaszt. Az ECM egyébként jónéhány más — főleg kereszködő — hajó felszerelésében is megta-



lálható: ha ilyen hajót támadunk, a fedélzeti számítógép felfedezi a másikon működő ECM-et és egy E betűt jelenít meg a műszerfalán.

**Pulzáló lézer (PULSE LASER):** támadó fegyver, egy darab alapállapotban is a Cobra felszereléséhez tartozik. A 3 technikai szinttől felfelé kapható, ára 400 pénzegység. Az eredetileg nálunk lévő lézer csak előre tüzel, de szükség lehet oldalirányba vagy hátrafelé tüzelő ágyúkra is, tehát újakat is szerelhetünk fel a megfelelő irányban. A pulzáló lézer relatíve gyenge teljesítményű, tehát ha erszényünk engedi, akkor célszerű lecserélni őket nagyobb teljesítményű sugárlézerre vagy katonai lézerre. A lézerek vásárlásával kapcsolatban megjegyeznünk, hogy csere esetén (például egy pulzáló helyett egy sugárlézert veszünk) a lecserélt fegyver ára levonódik az új fegyver vételárából. Idáig már valószínűleg mindenki rájött, hogy a joystick 'tűz' gombjával használhatjuk a lézert, billentyűzetről pedig az 'A' billentyű megnyomásával. A folyamatos tüzelés eredménye az, hogy a lézerágyú túlmelegszik és akadozni kezd.

**Sugárlézer (BEAM LASER):** Nagy teljesítményű támadó legyver. A 4 technikai szinttől kezdődően kapható, ára 1000 pénzegység.

**Üzemanyaggyűjtő (FUEL SCOOP):** ez egy egészen speciális szerszám. Az 5 technikai szinttől szerezhető be, ára 525 pénzegység. A berendezés segítségével jelentős üzemanyagmegtakarítást érhetünk el, mert a bolygórendszerek napjainak elektromágneses sugarait használja fel üzemanyagként. A kalózhajók állandó felszerelése közé tartozik, mivel azoknak néha elég sokáig kell leselkedniük a zsákmányukra és hosszabb időre elegendő üzemanyagot nem visznek magukkal. Megjegyzendő, hogy a berendezés segítségével egy űrben lebegő tárgyat (például egy árukonténert) is felszippanthatunk.

**Mentőkabin (ESCAPE CAPSULE):** védelmi berendezés, kilátástalan helyzetben célszerű a használatához folyamodnunk. A 6 technikai szinttől kezdődően szerezhetjük be, ára 1000 pénzegység. Ha sokkal erősebb ellenfélbe kötöttünk bele vagy valamilyen más úton-módon rövid időn belüli elhalálozásunk várható, nyomjuk meg az 'a' billentyűt: a mentőkabin katapultál és a legközelebbi világ felé veszi útját.

A készpénzvagyonunk ugyan megmarad, de az elhagyott Cobran lévő áru és felszerelés sajnos fuccsba megy. A mentőkabin árában egy biztosítás is benne foglaltatik, ami garantálja nekünk, hogy azon a Coriolis állomáson, amelyet a kabinnal elérünk, egy új Cobrat bocsátanak a rendelkezésünkre a szokásos felszereléssel. Egy nagyon fontos dolog történik még a mentőkabin használatát után: mivel a hajónkat később megtalálják, elűntnek nyilvánítanak bennünket és ha már rendőrségi nyilvántartásba vettek valahol bennünket, akkor ezek az adatok törődnek (tehát ismét CLEAN lesz a státuszunk). Megtámadott hajókból mi is láthatunk mentőkabinokat menekülni, de ezek nem jelentenek számunkra közlekedési akadályt.

**Energiabomba (ENERGY BOMB):** támadó/védekező fegyver. A 7 technikai szinttől kezdődően szerezhető be, ára 900 pénzegység. Csak egyszer alkalmazható (a 'C' billentyű megnyomásával), de akkor viszont hatásosan: a Cobra környezetében elpusztítja az összes hajót, rakétát és aszteroidát.

**Extra energiaegység (EXTRA ENERGY UNIT):** az energiabankok kapacitását növeli. A 8 technikai szinttől kapható, ára 1500 pénzegység. Beszerzése után az energiabankok teljesítőképessége a kétszeresére növekedik, azaz minden berendezésünk tele annyit fog fogyasztani, mint a berendezés megvétele előtt. Elhúzódó harcban életmentő hatása lehet.

**Automata dokkoló (DOCKING COMPUTER):** nélkülözhetetlen segéd-eszköz. A 9 technikai szinttől kezdődően szerezhetjük be, ára 1500 pénzegység. Megvásárlása után nem kell a Coriolisokra való bedokkoláshoz szükséges bonyolult és hosszadalmas manővereket eljátszanunk — a dokkolás teljesen automatikusan is végrehajtható. Az automatát a 'C' billentyűvel kapcsolhatjuk be (ha közben meggondoltuk volna magunkat és mégsem akarnánk bedokkolni, akkor a 'P' vel kikapcsolhatjuk a berendezést).

**Intergalaktikus hiperhajtómű (GALACTIC HYPERDRIVE):** segédfelszerelés. A 10 technikai szinttől kezdődően kapható, ára 5000 pénzegység. Egyetlen — tetszőleges távolságba történő — hiperugrásra alkalmas, a 'CTRL' + 'H' billentyűk együttes lenyomásával aktiválható. Gazdagok számára készült játékszer.

A következő ELITE-turnét ismét egy kis intermezzóval kezdjük, bár ez most csak a PLUS4-tulajdonosokat érinti. Számos levél érkezett ugyanis hozzánk, amelyek a játékállás kimentésével/betöltésével kapcsolatos problémákat vetnek fel. Nevezetesen azt, hogy nem lehet játékállást menteni kazettára. Azt mindenkinek sikerült elérnie, hogy a '@' megnyomásával behívta az input/output-menüt, a '3'-mal átállította a default egységet kazettára, megadta a file-nevet, megkapta a versenyszámát — aztán szépen lemerevedett az egész rendszer (egyébként megnéztük a Kazet-takuldo Szolgálat egyik PLUS4-kollekcióján lévő verziót is — ugyanilyen). A kifagyásra a magyarázat nagyon egyszerű: az ELITE PLUS4-en kalózprogram, illegálisan lett konvertálva. Gyári teszten tehát nem ment át — a konvertáló úriember pedig ezt a részt nem ellenőrizte. Ha a programtól mentést kérünk, akármit is állítottunk be default perifériának, mindig a lemezmeghajtóhoz fordul — és ha azt nem találja, a rendszer lemerevedik! De nemcsak a kazettával rendelkező PLUS4-eseket kerülgetheti a guta — lemezmeghajtó esetén ugyan a kimentés rendben lezajlik (legalábbis a program úgy véli), de a kimentett állást a program nem nagyon hajlandó visszaolvasni. Ígye szűnk a hibát megtalálni és a szükséges helyesbítéseket közölni fogjuk. (Megismételjük, hogy ez a programhiba csak a PLUS4-változatra vonatkozik!)

Utoljára a kiegészítő felszerelések-nél hagytuk abba, azok közül is az intergalaktikus hiperhajtómű ismeretelésénél. Gazdagok számára készült ugyan — viszont ez az egyetlen eszköz, amellyel galaxisok között mozoghatunk. Kezdetben az 1. Galaktikus térképen található bolygók között mászkálhatunk — ez azonban nem tartalmazza a Szövelség 2040 bolygóit. A galaktikus hiperhajtómű első használatakor (sajnos minden egyes darab csak egyszer működik) "egy szinttel magasabbra", azaz a 2. számú galaktikus térképre kerülhetünk. Összesen 7 ilyen galaktika van (erről később még részletesen).

**Bányáslézer (MINING LASER):** aszteroidák szétlövésére szolgáló lézerlegyver, az űrbányászat egyik alapja. 10-es technikai szintű világoktól kezdődően kapható, 800 pénzegység körül van az ára. Egy-egy aszteroida nagy mennyiségű értékes ércet tartalmaz, amelyet ezzel a lézerrel tudunk "kibányászni" (vagyis szétlőni az aszteroidát). A bányá-

szott órc a bolygókon természetesen rendes rakományként értékesíthető. Űrhajó elleni támadó legyverként nem célszerű használni, mert a pulzáló lézernél is gyengébb hatású.

**Katonai lézer (MILITARY LASER):** A legnagyobb hatástokú lézerágyú, ezzel 2-3 találat is elég az ellenséges gépek elpusztításához. A 10-es technikai szinttől kapható, ára 6.000 pénzegység körül mozog. Minél előbb szerezzünk ilyen — legalább egyet, előre. Egyénel többet a Galaktikus Rendőrség ugyanis nem enged egyetlen űrhajóra sem felszerelni.

Amigán a 64-változattól eltérően nem szöveges, hanem képes tájékoztatásból választjuk ki a vásárolni kívánt felszerelést az *EQUIP*-ikon választása után. Az ábrák sorrendje az iméntihez felsoroláshoz hasonló, viszont az utolsó helyen még szerepel egy, a 64-változatban nem szereplő felszerelés is: ez *RETRO-MOTOR*, ami a 10-es technikai szintű világoktól kezdve kapható, 8.000 pénzegység körüli áron. Repülés közben az 'R' billentyűvel aktiválható. A berendezés feladata, hogy — veszély esetén — a *Cobra* villámgyorsan "kitolasson" a veszélyes zónából (nagyon nagy vízszintes, az előrenézettel ellentétes irányú gyorsulást ad). A vásárlás úgy történik, hogy a kívánt felszerelésre clickelünk, majd ismét az *EQUIP*-ikon választjuk. A már felszerelt berendezések listája a *STATUS* ikon választása után tekinthető meg — a *Cobra* sziluettje körüli nyilak mutatják, hogy mi és hol helyezkedik el. Egy dologra felhívni a figyelmet: míg a 64-esnél nyugodtan csereberélhetjük a felszereléseket, addig az Amiga-verzióban sehogy sem sikerült eladnunk valamelyik felszerelést.

## A felszerelések használata

Az alábbiakban összefoglalásképpen ismertetnénk a berendezések — általunk célszerűnek ítélt — használatát.

Mindenekelőtt egy olyan berendezést említenénk, amit nem kell megvásárolnunk, már alapállapotban a *Cobra*-hoz tartozik. Ez az 'I' billentyűvel aktiválható célpontazonosító (ID). Ha bekapcsolt állapotban van, akkor megadja a következő célkeresztbe kerülő objektum nevet (azután kikapcsol). Célszerű állandóan bekapcsolva tartani, hogy mindig tudjuk mire fogunk tüzelni (Viper-re például

dául soha, mert ez rakomány nélküli rendőrhajó — semmi hasznunk sincs megsemmisítéséből, csak a többi rendőrt fogjuk ezzel magunkra haragítani). Amígásoknak mondjuk ez esetben könnyű dolguk van: a radaron villogva látszik az az űrhajó, amely támad bennünket.

A szükségesnek ítélt felszerelések fontossági sorrendben:

**ECM:** teljesen védtelenek vagyunk nélküle az ellentél rakétái ellen. A legelső beletetésünk ez legyen.

**Lézerek:** a legjobb természetesen a katonai lézer. Ilyen szükséges előre. A sugárlézer is megfelelő hatásfokú, egy ilyen legyenünk hátra, hogy az üldözők elöl ledezze utunkat, ha a bolygó felé haladunk. A két oldalra teljesen felesleges lézert szerelnünk.

**Automata dokkoló:** a játék egyik legnehézebb része a dokkolás. Magától értetődik, hogy a biztonságos leszálláshoz minél előbb egy ilyenre kell szert tennünk. Ha megjelöl a *Coriolls* halósugarát jelző S belüli műszerlapon, csak egy 'C'-t kell nyomnunk és nyugodtan szemlélhetjük a műsort.

**Rakodótér-kiegészítő:** ha több árut szállítunk egyszerre, nagyobb haszonra tehetünk szert.

**Üzemanyaggyűjtő:** tulajdonképpen nem is az üzemanyaggyűjtés miatt fontos, hanem azon tulajdonsága miatt, hogy az űrben lebegő tárgyakat be tudjuk vele szippantani. Egy-egy űrhajó megsemmisítésénél (vagy akár elhalálozásunkkor is) gyakran láthatjuk, hogy a robbanás után egy hasáb alakú tárgy repül ki az űrhajóból: ez az általa szállított rakomány (a célpontazonosítón *BARREL*-ként jelölkezik). Ha van *SCOOP*-unk, ilyenkor repülünk a rakomány után és úgy közelítsük meg, hogy a *Cobra*-val párhuzamosan haladjon és amikor lölé érünk, akkor kb. közvetlenül a hajó bal alsó és középső része között haladjon el (vigyázat, ha nem párhuzamosan haladunk vele, akkor a *SCOOP* vagy nem fogja elérni, vagy a rakomány elviszi az első pajzsunkat és azzal együtt szétrobban). Ha a dolgot jól csináltuk, akkor — ha a rakodótérben még van hely — a *SCOOP* automatikusan leszippantja a hordót és a képernyőn megjelenik, hogy mit fogtunk. Ezt természetesen a következő *Coriolls*-on a többi rakományhoz hasonlóan eladhatjuk. Ugyanez történik, ha közvetlenül a *Cobra* előtt lövünk szét egy űrhajót: a *SCOOP* — bár ez nem látszik rakománynak — bo-

gyújtja a szétlőccsenő lémhulladékat és a fogásnak *ALLOYS*-t könyvol el (30-35 pénzegység/t az ára). Hasonlóképpen történik az aszteroidabányászattal is: a bányászlézerrel szétlőtt aszteroida "rakománya" az érc (*MINERALS*). Érdekeséggé, képpen megjegyeznénk, hogy mentőkabinokat (*ESCAPE POD*) is felszippanthatunk: ilyenkor az utasai a következő bolygón 1 t rabszolgaként (*SLAVES*) eladhatóak (vigyázat, a rabszolga csempészáru, amit a rendőrök nem néznek jó szemmel!).

**Extra energiaegység:** biztonsági célokat szolgál. Ha anarchista vagy leudális világgal kereskedünk számos ellentél ronthat ránk — ilyenkor jól jön, ha dupla sebességgel töltődnek az energiabankok (csak rakétatalálatokkal tudnak bennünket kiirtani, mert az energiabankok azonnal utántöltik a lézertalálatokból eredő energiavesztésünket).

**Energiabomba:** ezt is csak biztonsági okokból érdemes venni. A thargoidok ugyanis nemritkán 6-8 géppel támadnak egyszerre és ez az ösztüzerő végzetes lehet. Ilyenkor egy gombnyomás — és már biztonságban is vagyunk.

Teljesen feleslegesnek tartjuk a rakéták és a mentőkabin használatát (valamint Amigán a *retromotort*). A rakéta drágább, mint egy lelőtt kalózért kapott maximális fejpénz (tehát csak veszteséget hozhat) — ha valaki megfelelően kezeli a lézert, semmi szükség nincs rá. A mentőkabin használata sincs szükség, ha az előbb említett felszerelések a birtokunkban vannak és néha kimentjük az állást (esetleg a jogi státusz tisztára mosására használható).

Az említetteken kívül még van egy egészen speciális berendezés, amelyre az egyik feladat teljesítéséhez lesz égető szükségünk. Ez az álcázó egység (*CLOAKING DEVICE*). Ezt nem lehet megvásárolnunk: miután megkaptuk a feladatot (lehet egyébként előbb is), egy thargoid gépről lehetőjük magunknak. Ha ez megtörtént, azt a gép jelzi. Ha már birtokunkban van ilyen felszerelés, akkor az álcázót az 'Y' (német billentyűzettel ellátott Amigákon természetesen a 'Z') billentyűvel kapcsolhatjuk be. Ilyenkor az összes körülöttünk lévő gép számára láthatatlannokká válunk, eltűnünk a radarjaikról és nem is támadnak bennünket (mivel nem látnak minket, a felénk tartókat ki kell kerülnünk, különben lekaszálják a pajzsunkat — bár ez

megtörténhet akkor is, ha nincs bekapcsolva az álcázó...). Az álcázó közvetlenül az onerglabankokból szívja az energiát és nagyon sokat fogyaszt belőlük. Csak néhány másodpercig használhatjuk, különben teljesen kimeríti őket — ami szokás szerint a **Cobra** felrobbanásához fog vezetni. Az Amiga-verzióval kapcsolatban megjegyeznénk, hogy a cracker "munkásságának" köszönhetően ez a kűtyű már kezdéskor is nálunk van, szóval a játékok tolyamán bármikor használható. Egyébként az **ELITE** közkezen forgó Amigás-törőse az előbbihez hasonló jegyeket hordoz magán: kezdetben rögtön 155 tonnányi rakomány van a raktérben, legalább 300.000 pénzegység értékben és jónéhány bolygón egyes áruknak hihetetlen árai vannak — ezzel csak azt sikerült elérnie ennek a jóembernek, hogy elvette a játékosoktól a játék legizgalmasabb (kezdeti) szakaszát, ahol annak lassan kellett volna meggadagodnia.

Most már tudjuk irányítani a hajót és közelni a berendezéseit — így akár már kereskedhetünk is egy kicsit...

## KERESKEDELEM ('1' ÉS '2' BILLENTYŰ — BUY ÉS SELL)

Mint már néhány ezerszer említettük, az **ELITE**-ben — az életben maradáson kívül — a legfontosabb dolog a kereskedelem. A recept roppant egyszerűen hangzik: megfelelően megválasztott áru a megfelelően kiválasztott bolygóra — nagy haszon; nagy haszon — jóbo felszerelés; jobb felszerelés — életben maradás!

A kereskedelem a **Coriolis**-ra való bedokkolás után kezdődhet. A '1' billentyű megnyomása után léphetünk be a vásárlási részbe. A képernyőn megjelenik a vásárolható áruk neve (**PRODUCT**), a mennyiségi egysége (**UNIT**), az ára/egység (**UNIT PRICE**) és a pillanatnyilag vásárolható mennyiség (**QUANTITY FOR SALE**). A program a képernyő alsó sorában sorban végigkérdezi, hogy mennyit akarunk az adott áruból venni. Ha nem akarunk vásárolni az árutélemből, nyomjuk meg a 'RETURN'-t a továbbugráshoz, ha venni akarunk, akkor előbb gépeltük be azt a számot, amennyire vágyunk. Természetesen csak annyi árut vásárolhatunk, amennyit elfér még a rakodótérben és amennyit a pénztárcánk még megenged. Az alábbi áruárakból válogathatunk:

**Food:** élelem  
**Textiles:** szövet  
**Radioactives:** radioaktív anyagok  
**Slaves:** rabszolgák  
**Liquor/wines:** alkohol  
**Luxuries:** luxuscikkek  
**Narcotics:** kábítószer  
**Computers:** számítógépek  
**Machinery:** gépek  
**Alloys:** lémhulladék  
**Firearms:** tűzfegyverek  
**Furs:** bőrök  
**Minerals:** ásványok  
**Gold:** arany  
**Platinum:** platina  
**Gem-stones:** drágakő  
**Alien items:** idegen dolgok

Amígán természetesen ikonokkal van megoldva ez a dolog (az egyes cikkek ábrái ugyanebben a sorrendben láthatóak meg), alattuk a cikk árával, mellette pedig a vásárolható mennyiséget jelző sávval. Vásárláshoz válasszuk a **BUY** ikont, jelöljük ki a vásárolni kívánt cikket, majd click-eljünk ismét a **BUY** ikonra és gépeltük be a képernyő alsó sorában megjelenő kérdésre válaszunk a vásárolni kívánt mennyiséget.

A vastag betűvel szedett árukkal történő üzletelés a **Galaktikus Rendőrségnél** illott kereskedelemnek számít és ha valamelyik **Coriolis**-on ilyen árut adunk el, a rendőrségi minősítésünk azonnal **OFFENDER**-re változik. Ezekkel egyébként kár is üzletelnünk: nem hoznak, akkora hasznot, mint amekkora veszélyt jelentenek.

Az egyes bolygókon az árak sohasem változnak, tehát ha valahol nagyon olcsó volt valami, az ugyanott a későbbiekben is ugyanannyiba fog kerülni (érdemes tehát visszajárni). Ha valamiből a teljes mennyiséget felvásároljuk, akkor egy bizonyos idő eltelte után a bolygó újra elkezd ki-termelni az adott cikket, tehát ismét lehet majd vásárolni.

Akiben van valami kis üzleti érzék, az magától is rájöhet, hogy a legnagyobb hasznot úgy tudjuk összehozni, ha minden bolygóra olyan árut szállítunk, amelynek a vételi ára ott aránytalanul magas. Az egyes cikkek ára a bolygó gazdasági beállítottságából következik, de az árat — az átlaghoz képest — pozitív irányba befolyásolja az is, ha a bolygón anarchia van (ezek viszont életveszélyes helyek). A gyenge mezőgazdasággal beállított bolygókon nagyon olcsó az élelem, a textil és a nyersanyagok eladási ára, viszont nagyon jól fizetnek a számítógépekért, gépekért és főleg a luxuscikkekért. Ezzel

ellentétben a gazdag ipari bolygókon magas a nyersanyagok és az élelem ára, viszont olcsón kínálják a luxuscikkeket, a számítógépeket és a gépeket. Célszerű tehát kezdetben két egymáshoz közel levő bolygót keresnünk, amelynek gazdasága **RICH INDUSTRIAL** illetve **POOR AGRICULTURAL** (ha lehet, akkor biztonságosak is legyenek, pl. bolygósztövetség, demokrácia vagy valami ilyesmi). Pont ilyen a **Lave** környékén nem nagyon található, de a célunk pontosan megtele a **Quator-Ra** bolygópáros is. Bonyolítsunk le közöttük az említett árukkal néhány kört, amellyel lisztes haszonra tehetünk szert. Ezt egyből felszerelésmódosításra (**ECM**, modernebb fegyver, rakodótérnövelő, scoop, stb. — ahogy látszik) költjük és már valamelyest nagyobb biztonsággal vágathatunk neki az első galaxis felderítésének. Amikor pénztárcánk már engedi, akkor célszerűbb arannyal és platínával üzletelni: ezek mennyiségi egysége ugyanis kg (vagyis szinte semmi helyet nem foglalnak az alapállapotban is 20 tonnás rakománytérben) és egységenként 8-10 ruppó hasznot is hozhatnak a konyhára. Ha nagy hasznot hozó áru vásárlására van kitérés, akkor hasznos trükk lehet, ha a **Cobra** valamilyen felszerelési egységét eladjuk, hiszen a célbolygón néhány credit löbbléssel úgyis visszavásárolhatjuk (természetesen csak akkor, ha a célbolygó a megfelelő technikai szinttel rendelkezik), de ez bőven hejőhet annak az árunak a hasznán, amit a felszerelés értékéből vásároltunk.

A '7' billentyű megnyomásával a képernyőn már bedokkolás előtt megjeleníthető az adott bolygó áruinak és árainak listája (**MARKET PRICES**). Ezen a képernyőn tehát megvizsgálhatjuk, hogy egyáltalán érdemes-e a bolygó **Coriolis**-ára bedokkolni vagy inkább célszerű továbbmenni egy másik rendszerbe. Természetesen ennek löggvénye az üzemanyag-szükséglet.

A '9' billentyű megnyomásakor jelenik meg a képernyőn a **Cobra** rakodótérben lévő áruk listája és mennyisége (**INVENTORY**). A lista tetején **CASH** jelzi a rendelkezésre álló készpénzünket, a **FUEL** pedig hogy a jelenlegi üzemanyaggal még max. hány lényévnyi távolságra tudunk hiperugrási végrehajtani.

A **Coriolis**-okon eladni a '2' billentyű megnyomásával lehet (**SELL CARGO**). Ilyenkor sorban megjelennek a rakodótérben lévő áruk nevei, amelyekre 'Y' vagy 'N' billentyű megnyomásával kell válaszolnunk, asze-

rint, hogy el akarjuk-o adni vagy sem. Amíg az eladás hasonlóképpen történik a vásárláshoz: a SELL ikon vásárlása után az eladni kívánt áru képét kell kiválasztani, majd ismét a SELL ikonra kell click-elni.

## A pénzszerzés egyéb módjai

A hagyományos prollitszerzésen alapuló kereskedelmen kívül a pénzszerzésnek egyéb módjaihoz is folyamodhatunk. Ezek általában kevésbé biztonságosak, viszont nagyobb haszonnal kecsegtetnek. Ezeket csak azoknak ajánljuk kipróbálásra, akik már bizonyos tapasztalatra tettek szert a játékokban — kezdőknek esetleg kevés lesz a sikerélmény! Néhány módszer és tipp a módszerek alkalmazásához:

### Fejvadászat.

A Galaktikus Rendőrség nyilvántartást vezet minden pilótáról, aki a világűrben közlekedik. Ebbe belekerülnek a pilóta által vívott összecsapások is, ami többek között a besorolását is befolyásolja. A veszélyes, halálos és elit pilóták (akár kalózok, akár fejvadászok) már "tollragató elem"-ként vannak nyilvántartva és fejükre bizonyos vérdíjat tűznek ki (ez még nem jelenti azt, hogy a rendőrségi űrhajók zaklatnák őket — azoknak a feladata a kereskedelem biztosítása). Számos pilóta abból él, hogy ilyen vérdíjakat gyűjtöget. Ezzel mi is megpróbálkozhatunk, de szembe kell nézni azzal a ténnyel, hogy a kalózok és a fejvadászok általában csoportban mozognak és — mint az előbbiekből is kiderült — elég jó pilóták. Fejvadászt lehetőleg csak akkor támadjunk meg, ha először ő támadott. Kalózzal talán több szerencsénk lesz. Nem rossz írunk a Coriolis-bázisok térségének legyvertilalmát kihasználni: a Coriolis-ok közvetlen térségében (amit a műszerfalán megjelenő S betű jelez) manőverező hajók ellen ugyanis szigorúan tilos bármilyen fegyver használata és ezt a tilalmat soha nem sérli meg még a legvérmesebb kalóz sem!

Ha belépünk egy Coriolis térségbe, az utánunk száguldó népes kalózhad azonnal abbahagyja a tüzelést ránk és lassan manőverezik a térség határán. Itt érkezett el a mi pillanatunk: ők ugyanis megálltak "odakint" (tehát rájuk lehet lőni), míg mi "idebent" vagyunk (minket semmilyen módon nem lehet lőni). Kezdődhet a galamblovászat a némi pénzmagért...

A másik módszer — ugyancsak Coriolis térségében — a "kamikaze": ha a mellő energiapajzs maximális szinten van, akkor egyszerűen csak repülünk neki egy vadásznak vagy kalóznak. A mellő pajzsunk ugyan azonnal elvész és a 4 energiabank közül is három kimerül (az energia-vesztés 10-15 másodpercen belül ügyis pótlódik!), ellenben a célpont felrobban és mi bozsebelhetjük az érte járó vérdíjat (na persze csak akkor, ha kalóz vagy fejvadász volt az illető — békés kereskedőhajóért nem jár pénz). A fejvadászokat és kalózokat roppant egyszerűen meg lehet különböztetni a békés hajóktól: ezek ugyanis mindig megpróbálnak kitérni a velünk történő összeütközés elől, míg a békés hajókat abszolút nem érdekli, ha egyenesen belénkrohanak.

A fejvadászat harmadik típusa a Galaktikus Szövetséget fenyegető thargoid-ok leldeítőgépeire vadászni. A Szövetség minden megsemmisített thargoid hajóért vérdíjat fizet, szóval azokat válogatás nélkül lehet lőni. Thargoid-ra vadászni azonban kb. annyira biztonságos, mint egy anarchikus világban fegyvertelenség nélkül repkedni. A thargoid-ok leldeítői ugyan nemritkán egyodul bókiasznak, viszont nagyon jó pajzsuk van és nagyon jó pilóták is. Egyébként csak elég ritkán találkozhatunk velük. Egy inváziós flottájukba belebátni azonban minden bizonnyal egyet jelent a GAME OVER-rol: nem túl sok az esély arra, hogy túléljük 6-8 hajó egyidejű támadását. A thargoid-okkal kapcsolatban egy plusz kellemtelenség merül még fel: ők ugyanis képesek a hipertérben "lebegni", tehát előfordulhat, hogy ugrás közben kapunk támadást.

### Hulladékgyűjtés és aszteroidabányászat.

A világűrben számos természeti katasztrófa vagy támadás által elpusztított űrhajó roncsa (és főleg rakománya!) kering. Nyugalmas szórakozás azokat eltakarítani, hiszen üzemanyagot szinte semmit nem igényel (nem kell a hipertérben ugrálni). Nincs másra szükség mint egy fuel scoop-ra és egy jó adag türelemre: várni kell, amíg feltűnik a radaron egy olyan tárgy, amelyről a célpontazonosító megállapítja, hogy BARREL (vagyis árutartály). A scoop használatát már a felszerezések tárgyalásánál bemutattuk — de most ismételtén felhívni a figyelmet arra, hogy egy tartályt csak akkor tudunk biztonságosan felvenni, hogy ha pontosan azonos pályán (vele párhuzamosan) re-

pülünk és a tartály a Cobra bal alsó részén lép ki a látóterünkől (itt "szív" a scoop). A legkisebb eltérés is elegendő ahhoz, hogy egyrészt a tartály felrobbanjon, másrészt elvigye az egész mellő pajzsunkat. A hulladékgyűjtés nyugalmas dolog, hiszen csak összeszedgetjük az ingyen rakományokat, majd miután megtelt a raktár (vagy meguntuk), bevisszük a cuccot a legközelebbi Coriolis-ra és ott eladjuk. Van azonban egy kis probléma: a nyugodt világokban kevés ilyen hányódó rakományt találunk, a veszélyesebbekben pedig nem a tartályok hajkurászásával, hanem a védekezéssel vagyunk elfoglalva.

Először is egy korrekció (lassan már hagyománnyá válik): az előzőekben szó esett egy bizonyos "célpontazonosító műszerről". Ezt lelejtse el mindenki — ilyen a 64-es verzióban nincs (Amíg van!)! A lelejtés természetesen CoVboy (ki más?), aki a szöveg szerkesztgetése közben partizán módon belelrogatott — talán mondanunk sem kell, hogy megkérdezzük nélkül. Mivel ő PC-n játszik az ELITE-tel (ott van ilyen berendezés) úgy gondolta, hogy 64-en is kell lennie (megnézni viszont ellelejtette...). Gratulálhatunk neki — olvasóinktól pedig elnézést kérünk. (Sorry! C'est la vie! Entschuldigung, bitte! Szégyellem magam... — CoVboy). Még egy korrekció: a kezdet kezdetén azt ígértük, hogy a galaxis hajóit a későbbiekben bemutatjuk. Elnézést kérünk, hogy ez elmaradt — a leírás végén ezek is megtalálhatók.

### Kelözködés:

A pénzszerzés harmadik formája a kalözködés. Ehhez elsősorban is megfelelő lámadó logyverre (katonai lézer) és egy scoop-ra van szükség, amellyel a megtámadott hajók rakományát lelszippanthatjuk. Kalözködni kellemes időöltés és elég olcsó is — de előbb-utóbb idegesek lesznek tőlünk és néhány fejvadász ered a nyomunkba...

Természetesen a legjobb az említett három módszert együtt alkalmazni, de elsősorban a békés kereskedelmet részesítsük előnyben!

## Küldetések

Nyúlik, nyúlik ez a leírás, mint a rétestészta — ideje tehát a mindenkit legjobban érdekli részre rátérnünk. Jöhetnek a küldetések.

Ezeknél kezdődik a kavarodás, meghozza nagyon! Jelen ELITE-leírás alapjai még régebben készültek,



most pofozgattuk át egy kicsit közlésre. Akkor egy jugó crackerek által feltört változattal játszottunk — jó volt szép volt, meg minden. A játékot persze egy idő után letöröltük. '89 elején ismét felvetlünk, de akkor már itthon. Ekkor jött a meglepetés: más küldetések voltak benne!! Fogalmunk sincs arról, hogy a küldetések mitől változtak meg (valamelyik jótét lélek tette őket bole, vagy a *Firebird* két *ELITE*-et hozott egyszerre forgalomba, vagy az *ELITE II.* lett volna az, amivel először játszottunk?) — de ez tény. Mivel nem tudtuk, hogy melyik az eredeti, gyári verzió, némi utánjárással beszereztünk egy gyári leírást hozzá. Ez egy nagyon kellemes, marhaságokkal telítődött science fiction, amit az ember szívesen olvasgat például a lúrdókádban — de a küldetésekről egy árva szó sincs benne! Ettől tehát nem lettünk okosabbak, így tehát más gépeken (Spectrum, PC) futó változatokból próbáltunk választ kapni a kérdésre. Mindket-tőben ugyanazok a küldetések vannak, mint a mi első verzióinkban. A hozzánk érkező levelek viszont azt mutatják, hogy hazánkban az a változat forog közkézen, amely a mi második változatunk volt (azaz ami most is megvan). Jó vicc. Így tehát most mind a két verzió küldetéseit tárgyaljuk, az A-verzió lesz a jelenlegi változatunk, a B-verzió lesz a jugóktól vett és ami a Spectrum-on és PC-n van (remélhetőleg nincsenek további verziók). Így mindenki szépen eldöntheti magának, hogy ő éppen melyikkel játszik... A küldetésekkel kapcsolatban viszont általános érvényű megállapítás az, hogy nem attól függ a megkapásuk, hogy melyik bolygón vagyunk éppen, hanem attól, hogy milyen a minősítésünk és hogy mikor látja elérkezettnek az időt rá.

## A-verzió:

Az első "küldetés"-t egyik levelirónk lalálóban az *ELITE* "avatási szertartásának" nevezte. Akkor kapjuk meg, amikor 6-7.000 credit-nyi pénzünk már összejejt. Egy *Trun Kereskedő Hercege* nevet viselő úr felajánlja nekünk megvételre a birtokában lévő legnagyobb kincset: a világmindenség legritkább élőlényét, egy kis szőrös *Truble*-t, amiért cserébe mindössze 5.000 credit-et kell fizetnünk. Alkalmi vétel. Azt valószínűleg már mindenkivel tudja, hogy mi lesz ennek a következménye — aki még nem tudná, az vegye csak meg, majd meglátja milyen rendkívül ritka egy élőlény ez...! Ez természetesen nem küldetés, ha-

nem csak egyszerű szórakozás, amelynek természetesen minden kezdő játékos be fog dőlni.

Az első komoly küldetésről már volt szó a CoV 4. számában. A COMPETENT fokozat elérése után kapjuk a képes üzenetet: a *Xeer*-rendszerben ellopott *Constrictor*-ról szól a híradás, amelyet utoljára a *Reesdice*-ban láttak. A lelatatban információt kapunk arról, hogy az űrhajó pajzsán csak katonai lézerek fognak és lel van szerelve ECM rendszerrel (vagyis felesleges rakétával támadnunk rá, mert úgyis meg fogja semmisíteni). A *Reesdice*-ba hiába is mennénk, ott nem fogunk már rálelni, mert gyorsan elhúzott onnan. Sőt, az első galaktikában már nem is fogunk rálelni, mert már teljebbugrott egyet a drága. Mindenekelőtt tehát egy galaktikus hiperhajóműre kell szert tennünk, majd a 'CTRL'+H megnyomásával lejjebb lépni vele a 2. galaktikába. Ennek első részén helyezkedik el az *Orarra* bolygó, ahol ráleltünk a *Constrictor*-ra. Igaz a fegyverek használatára ugyan nem került sor, mert valószínűleg ez a boanevű gépezet egyike volt azon számos hajóknak, amelyeket kamikazemódszerrel fepucollunk a *Coriolls* felé menet — viszont leszállás után érkezett a kézmeleg gratuláció WELL DONE COMMANDER... kezdettel, amelyből megtudhatjuk hogy *Öfelsége Űrlottájában* mindig lesz egy hely a számunkra... hamarabb is, mint gondolnánk. A sikeres küldetéssel együtt a pénztárcánk is teljes 5.000 credit-nyi összeggel vastagabb lesz.

A küldetésben jóslott következő "igénybevételre" a 3. galaktikában kerül sor. DANGEROUS fokozatban először egy üzenet érkezik, amelyben *Öfelsége Űrlottájának Fortesque* néven közismert kapitánya közli, hogy ismét szükség van szolgálatainkra. Ha vagyunk olyan ügyesek, hogy elmegyünk a *Ceerd* bolygóra (ez egy anarchikus világ), akkor ott részletesen megkapjuk az eligazítást az újabb szolgálat mibenléte felől. Ha szerencsével járunk, akkor meg lognak becsúlni bennünket. Idáig az üzenet. A *Ceerd*-re érkezve a *Flotta* felderítések ügynöke, bizonyos *Blake*, néhány szót ejt a thargoidok ellen folyó harcra, valamint arról, hogy megszerelte a thargoidok "kaptár-világainak" (a thargoidok rovarféleségek, a kaptárakban fejlődik az utánpótlásuk) a védelmi tervét. A thargoidok tudják, hogy valamit elloptak tőlük, csak azt nem, hogy mit. Az ügynöknek szüksége van egy hajóra, ami elviszi a

*Blirera* bolygóra, a *Galaktikus Szövetség* haderőinek löhadiszállására. Ha itt sikerülne átadnia a tervet a haderőknek, akkor azok meg tudnák akadályozni a további thargoidok fejlődését, ami eldöntené a harcol a javukra. Végezetül kitér a piszkos anyagiakra is: azt mondja jól meg leszünk fizetve... Irány tehát a *Blirera*! Miután megérkeztünk, már érkezik is az üzenet: "Jól van parancsnok! Jól szolgáltál bennünket és mi emlékezni fogunk erre. Nem reméltük volna, hogy a thargoidok nem logják kitalálni, hogy te ki vagy. Pillanatnyilag kérünk fogadd el a *Flotta* Energláegységét fizetségképpen." E lelatat teljesítése után már nincs több küldetés a játékban (legalábbis mi nem kaptunk) — végigjárhatjuk a 8 galaktikát (a 8.-ból ismét az 1.-be visz a hiperdrive), játszhatunk az *ELITE* fokozat eléréseig (ha még nem lennénk azok). Egy érdekes esemény viszont még történik a 3. galaxis *Arred* nevű bolygóján: ha a 'G' billentyűvel információt kérünk a bolygóról, akkor a nevezetességeket felsoroló marhaságok helyett a következő felíratot láthatjuk: *COMING SOON: ELITE II.*, azaz nemsokára jön az *ELITE II.*

Hát akkor ezek lettek volna az A-verzió küldetése...

## B-verzió

Itt nincs mese — először az *ELITE* besorolást kell elérnünk, csak azután kapjuk meg a küldetéseket. Itt is a gép dönti el, hogy mely bolygon kapjuk meg őket.

Az első küldetés a 2. galaxisban érkezik (mi a *Laribebl* nevű bolygón kaptuk, de ha máshol kapnánk meg, akkor onnan is rájöhetünk, hogy mindjárt megkapjuk a feladatot, hogy az üzemanyagunk hirtelen teljesen el-logy) A *Coriolls*-ra leszállva közlik velünk, hogy a bolygó napja nemsokára szupernovává válik és azonnal el kell tűnni ebből a rendszerből. Egy kérdést kapunk, hogy hajlandóak vagyunk-e segíteni nekik. Nemleges válasz esetén ízes galaktikus káromkodás következik, amelyben abbéli reményünket lejezik ki, hogy minél előbb a lehető legszörnyűbb halállal fogunk takolni. Ha hajlandóak vagyunk segíteni, akkor a t. bolygólakók kirámolják a rakományteret (a pénzünk kárbevész) és közlik, hogy az nagyon jó lenne, ha kitennék őket a legközelebbi naprendszerben. A rakodótérben az áruink helyett a *REFUGEES* (menekülők) felírat látható, tonnában mérve. Felszállás után a nap pár másodperc múlva



felrobban és ha nem lennénk a hipertérben addigra, akkor mi is elpusztulunk. Mivel a rendszerbe belépve az összes üzemanyagunk elfogyott (és a bolygón sem vehetünk SEM-MIT), nem tudunk hiperugrást csinálni (mivel a nap hamarosan felrobban, a scoop-pal sem tudjuk pótolni az üzemanyagot). Csak egyetlen módon menekülhetünk meg innen: ha a rendszerbe belépve mári volt galaktikus hiperhajtóművünk! Ehhez ugyanis nem kell üzemanyag. Mihelyt a feladat megkapása után felszállunk a bolygóról, azonnal kapcsoljuk be és így még a bolygó robbanása előtt elillanunk — fel a 3. galaxisba. Miután itt leszálltunk a **Coriolis**-on, a menekülők megköszönik szépen és átnyújtának 1.400 creditet (nem nagyon kapták el magukat).

A következő küldetésre a 4. galaxisban kerül sor (mi a **Telsen** nevű bolygón kaptuk). Itt közlik velünk, hogy információt szereztek arról, hogy egy közeli rendszerben létezik egy olyan új típusú álcázó készülék, amely teljesen láthatatlanná tesz egy űrhajót. Jó lenne, ha elmennénk és megnéznénk, hogy hogyan történik ez és ha lehetséges, akkor el is hoznánk ez a berendezést. Eddig az üzenet. Felszállás után teljesen mindegy, hogy melyik rendszerbe ugrunk, rögtön találkozni is fogunk azzal a hajóval, amely ezt a berendezést használja. Meg lehet ismerni, hogy melyik az: csak másodpercekre látjuk felvillanni, aztán eltűnik a szemünk elől. Mi egy **Asp**-on fedeztük fel. Sajnos az álcázott hajó egy csomó **Constrictor**-t és **Cougar**-t is hozott magával (ezek a legerősebb űrhajók), akik elég mérges természetűek. Ne velük foglalkozzunk, mert ezek sosem fogynak el, inkább az álcázott hajóval: felesleges lézerrel tüzelni rá, mert úgysem fogjuk eltalálni (mindig eltűnik) — mivel nincs ECM rajta, használjunk ellene rakétát. Így elég egyetlen másodpercig is látszania, a rakétavezérlő befoghatja és indíthatjuk a rakétát. Ha eltaláltuk, a hajó felrobbanása után egy rakománybála marad. Ezt fel kell szívnunk a scoop-pal, ebben van az álcázó berendezés. Szálljunk most le a **Coriolis**-on. Ha a hajót nem sikerült lelőni, akkor azt az üzenetet kapjuk, hogy nem volt rossz ötlet elszaladni előle. Ha a hajót lelőttük, de a hordót nem szedtük

fel, akkor sajnálkozni fognak, hogy nem hoztuk el és most már sosem látjuk többé (pedig a későbbiekben nagy hasznát vehettük volna). Ha sikerrel jártunk, akkor közlik, hogy ez az álcázó berendezés nagyon érdekes dolog és fizetségképpen felszerelték a hajónkra egy módosított verziót, amit az 'N' billentyűvel bármikor használhatunk. Ha a későbbiekben használjuk, akkor egy ideig teljesen láthatatlanok leszünk és senki sem tüzel ránk. Viszont legyünk óvatosak vele, mert használatakor legalább 2-3-szor annyi energiát fogyaszt, mint az ECM!

Az **ELITE** leírás végén még adósak vagyunk a "B-verzió" utolsó küldetésével:

Az álcázó berendezés megszerzése után a következő küldetést a 8. galaxisban kaptuk meg (a **Ceenrama** bolygón). Az információ szerint a thargoidok egy szomszédos bolygórendszerben megszállták a **Coriolis**-t. Arra kérnek bennünket, hogy pusztítsuk el a **Coriolis** bázist (most majd el lehet), de ne próbáljunk meg leszállni rajta. Bármelyik szomszédos bolygóra áttörve először hirtelen elfogy az üzemanyag, majd némi idő elteltével egy nagy rakás thargoid szakad a nyakunkba (észre fogjuk venni, amikor megjönnek...).

Kár velük szórakozni, mert soha az életben nem fognak elfogyni — ha csak előbb ki nem lőjük a **Coriolis**-t. Az álcázó berendezés jó segítségével nyújt ahhoz, hogy élve elkecmeregjünk a **Coriolis**-ig. A lézerrel (lehetőleg katonáival) tüzelgetve rá egy idő után szétrobban. Utána nekiállhatunk levadásztatni a thargoidokat, bár biztonságosabb, ha elhúzzuk a csikot a nap felé és csak hátrafelé lövöldözgetünk rájuk. A naphoz tankolási céllal megyünk: mivel a rendszerbe belépve hirtelen elfogyott az összes üzemanyagunk, nem tudunk hiperugrást csinálni — fel kell tehát tankolnunk az üzemanyagot. Röptünk nyilegyenesen a napba... amikor a kabin hőmérséklete elérte kb. a 80%-ot, a scoop aktiválódik és feltöltődik az üzemanyagtartály. Ilyenkor azonnal fordítsunk hátat a napnak, mert néhány pillanat múlva a **Cobra** túlmelegszik és felrobban. Ugorjunk át a következő rendszerbe.

Mihelyt kilépünk a hipertérből, felvillan az ECM működését jelző műszer — valaki ECM-ozott körülöttünk, de nem látunk senkit... Leszállás után a **Coriolis**-on gratulálnak nekünk, hogy sikerült az utolsó thargoid bázist is megsemmisítenünk. Ezenkívül közlik, hogy a rendszerbe belépve egy "anti ECM-adás" áldozatai lettünk, amely valószínűleg káros hatással volt a hiperűr-motorjainkra.

Felszerelnek egy olyan készüléket, amellyel mi is képesek vagyunk ilyen "anti ECM-adásokat" emulálni és közlik velünk, hogy a szerkezetet bármikor használhatjuk az 'L' megnyomásával. Ezenkívül a rendkívül megtisztelő "Arkangyal" megnevezést adományozzák nekünk (**COMMANDER** helyett **ARCHANGEL** néven szereplünk a továbbiakban). Több küldetéssel nem találkoztunk (**COMING SOON ELITE II** felirattal sem)...

## Epilógus helyett

Hát akkor így ért véget az **ELITE**-leírás. Nem kizárt, hogy bekerülünk a **Guinness Book Records**-ba, mert valószínűleg ez volt a földkerekség leghosszabb ideig tartó játékleírása... Egy másik trófeát a hibák is érdemelnek — lehet, hogy szánunk rá még egy részt, hogy ismertessük mi volt a leirtakban marhaság ("nem éri meg kábítószerral kereskedni", "a hiperdrive-val 8-szoros ugrást lehet csinálni", stb.).

A játékokban nincs túl sok lényege az űrhajók kinézetének, mert a radaron a színe úgyis mutatja, hogy veszélyes-e a hajó, de ha már megígértük, akkor legyen (**Nem baj, volt mit rajzolgatnom szombat éjszaka — CoVboy**). A neveket nem az ujjunkból szoptuk, hanem PC-n (meg Amigán) mondta meg az a bizonyos célpontazonosító. Nem lért már el a **Cougar** (nem baj, a bejelentkező kópernyőn úgyis ez a másodikként megjelenő hajó) és a **Constrictor** (már volt). A rakományhengert és az aszteroidát bizonyára már mindenki ismeri, a mentókabin tetraéder alakú repülő tárgy. Na, akkor most **KONYEC ELITE**.

Ja, itt van még a végére a kezelés és az űrhajók képe, ha már megígértük!

## Billentyűk

Számos olvasónk kérte, hogy közöljük le a fontosabb kezelőbillentyűket egyszerre, mert kissé idegesítő, hogy állandóan lapozgatni kell az újságokban utánuk. Rendben, ezen ne múljon (C-64) — bár 10 hónap alatt már igazán meg lehetett volna tanulni... :

Billentyű	Hol őt?	Mit csinál?	Megjegyzés
'<'	űrben	balra forgás	+
'>'	űrben	jobbra forgás	+
'X'	űrben	le	+
'S'	űrben	fel	+
'SPACE'	űrben	gyorsítás	+
'/'	űrben	lassítás	+
'A'	űrben	tűz a lézerrel	Csak azzal, amerre nézünk
'@'	Coriolis	input/output-menü	+
'F1'	Coriolis	felszállás	+
'F1'	űrben	előrenézet	+
'F3'	űrben	hátranézet	+
'F5'	űrben	balra nézet	+
'F7'	űrben	jobbra nézet	+
'1'	Coriolis	vásárlási menü	Vásárlás csak akkor, ha elég a pénzünk a megadott árura
'2'	Coriolis	eladási menü	+
'3'	Coriolis	felszerelési menü	Technikai szinttől függően változó
'4'	bárhon	nagy galaktikus térkép	+
'5'	bárhon	kis galaktikus térkép	+
'6'	bárhon	bolygóinformáció	Valamely galaktikus térképen utoljára kijelölt bolygóról
'7'	bárhon	a jelenlegi bolygó árai	
'8'	bárhon	személyi információk/felszerelés	+
'9'	bárhon	üzemanyag/pénz/rakomány	+
'O'	+	kurzor vissza a jelenlegi bolygóra	Csak valamelyik galaktikus térképen
'D'	+	bolygó távolsága fényévben	Csak valamelyik galaktikus térképen
'F'	+	megadott nevű bolygó megkeresése	Csak valamelyik galaktikus térképen
'J'	űrben	ugrás előre az űrben	Csak ha nincs a közelben semmilyen űrhajó vagy bolygó
'H'	űrben	hiperugrás a kijelölt rendszerbe	Csak ha elég az üzemanyag és van kijelölt bolygó
'CTRL'+ 'H'	űrben	ugrás a következő galaktikába	Csak ha van galaktikus hiperhajtómű
'C'	űrben	automata dokkoló bekapcsolása	Coriolis közelében alkalmazandó
'P'	űrben	dokkoló komputer kikapcsolása	Nóha leáll, ilyenkor kapcsoljuk ki/be
'E'	űrben	ECM bekapcsolása	Saját rakétákat is megsemmisíti
'á'	űrben	mentőkabin használata	A legközelebbi Coriolisra kerülünk.
'T'	űrben	rakéta célpont-keresés	Csak akkor tölt be, ha célpontot talál a célkeresztben
'M'	űrben	betöltött rakéta kilövése	
'U'	űrben	betöltött rakéta kivétele	
'C='	űrben	energiabomba	Thargoid anyahajók ellen általában hatástalan

Ezenkívül speciális funkciója van még az 'INST/DEL' billentyűnek: felfogható pause-nak is de utána néhány billentyűt megnyomva plusz funkcióhoz (pítyen egyet) jutunk:

'P': térhatást keltő bolygóink lesznek (megjelennek rajta az egyenlítő)

'A': az előbbi térhatás kikapcsolása

'Y': felcseréli a joystick-on

'C' és 'M': megnyomásukra folyamatosan szólni kezd a Kék Duna-keringő. Kikapcsolni a hangot a 'C' és az 'M' ismételt megnyomásával lehetséges.

'á': a játék feladása, abort

'K': be/kikapcsolja a PORT2-joystick kezelését

'J': az Irányítás megfordítása a PORT2-joystick-en (hasznos, ha hátrafelé tüzelünk)

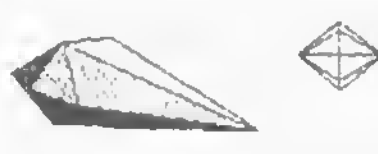
'X': ha megnyomása után a játékban a 'CTRL'+ 'Q' lenyomva tartása mellett hiperugrást csinálunk, akkor lebegünk a hipertérben (egy csomó thargoid társaságában). Kilépés a hipertérből újabb 'H' megnyomásra.



**ANACONDA:** Teher szállító hajó, gyenge fegyverzetű. Bolygóközi kereskedelemre használják, de kalózok és vadászok soha, mert túl lassú. Ha kalózkodunk, akkor ideális prédát, mert általában van rajta valamilyen rakomány.



**COBRA MK III:** Ez a mi hajónk, amely az egyik legjobb fegyveres kereskedőhajó. Előszörreltel használják a kalózok és a lejtadások, de a békés kereskedők is. Gyorsaságban csak az Asp, a Viper és a Krait veteti le vele a versenyt.



**PYTHON:** Erős fegyverzetű teherhajó. Kereskedők használják, de gyakran vezet a támadó kalózzal is. Ha kalóz, akkor a Ferdelance-hoz hasonlóan nagyon kellemetlen ellenfél — szóval őt kell először kilőnünk...



**ADDER:** Könnyű fegyverzetű vadászgép, csak a kezdő lejtadások szokták használni. Abban az idő sarki lámpák nem jelentenek túl nagy veszélyt ránk. Általában a többi lejtással együtt szoktak támadni — egyedül nincs esélyük...



**Ferdelance:** Ez egy bunkó. Erős fegyverzetű és pajza — csak a kalózok használják. Általában egy (vagy több) ilyen vezeti a csapataiban látnak kalózzal — ha őt kilőjük, akkor a többiek talán békén hagynak (míg nem jön egy másik).



**SHUTTLE:** A bolygók és a napjaik között szoktak repkedni. Az lenne a feladatuk, hogy az űrben hanyórázó roncsokat eltakarítsák. Teljesen veszélytelen, pajza és fegyver nincs — de felesleges megtámadni, mert rakománya sem.



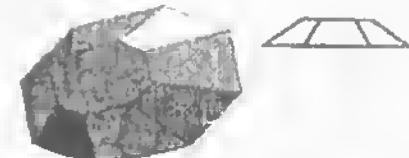
**ASP:** Az egyik leggyorsabb és legjobb fegyverzetű vadászgép, a kalózok egyik kedvenc gépe (csak ők használják). Ha feltűnik, majdnem biztos, hogy támadni fog. Könnyen összeleveszhető a Cobra Mk I-gyel. Veszélyes ellenfél.



**Gecko:** Az Adder-hez hasonló könnyű vadászgép, csak lejtadások használják. Általában csak akkor támad, ha közben kalózzal is hadakozunk vagy innal támadjuk meg először. Nem egy túl veszélyes ellenfél.



**SIDEWINDER:** Könnyű vadászgép, de csak nagyon ritka alkalmakkor találkozhatunk vele. Lejtadások használják, de minket egyiküknek sem akaródzott megtámadni — szóval ilyen szolid lelkek ezek...



**THARGOID:** Thargoid vadászgép, erős fegyverzetű és erős pajzzsal. Már csak elvből is azonnal kitérő. Egyedül ritkán mutatkoznak, inkább nagyobb csapalokban kóborognak — különösen a 2. küldetésnél lesz szerencsénk hozzájuk...



**KRAIT:** Könnyű vadászgép, a kalózok és a lejtadások gyakran használják. Sohasem támad egyedül, mindig megvár egy Ferdelance-t vagy egy Asp-et és csak azzal együtt támad (addig csak kísérel, mert gyorsabb, mint mi).



**TRANSPORTER:** Ugyanaz a funkciója, mint a Shuttle-nak, a bolygók és napjaik között repkednek. Sem fegyverzet, sem pajza, sem rakomány nincs rajtuk. Az egyetlen veszélyt akkor jelenti, ha nem törünk ki az uljából (elvisz) a pajzsot).



**BOA:** Akár az Anaconda, csak egy számmal kisebb méretben. Csak teher szállításra használják, mert ez is nagyon lassú. Néha fegyverzet sincsen rajtuk, tehát nem fókuszálunk vissza, amikor megtámadjuk őket (rakomány viszont van rajtuk)...



**Mamba:** A Cobra-hoz hasonló fegyveres kereskedőhajó. Lejtadások és kereskedők használják, kalózok szinte soha. Kellemetlen ellenfél lehet, ha belökötünk, egyébként általában békén hagy bennünket. Ritkán találkozunk vele.



**VIPER:** csak a rendőrség által használt gyors, nagy tűzerőű vadászgép (gyenge pajzs). Csak akkor támadnak meg, ha tüzelt nyitunk egy Connos-ra vagy valamelyikükkel megtámadjuk. Egyébként felőlük azt csinálunk, amit akarunk...



**COBRA MK I:** Fegyveres kereskedőhajó, a Cobra Mk III elődje. Általában kalózok és lejtadások kedvelik, de használják békés kereskedők is, mert elég gyors és elég erős fegyverzetű van felszerelve. Nagyon hasonlít az Asp-hoz.



**MORAY:** Általában kalózok által alkalmazott kísérő vadászgép, de néha lejtadások is használják. A Mamba-hoz hasonlóan ritkán találkozunk vele, de nem veszélyes ellenfél, ha van ECM-ünk (általában rakétákkal kezd a támadást).



**WORM:** A lejtadások és a kalózok által alkalmazott erős vadászgép. Ha megtámadjuk, lehetőleg egy sorozattal lövjük le, mert úgy repül, mint egy holdkő és nagyon nehéz beolgni. Könnyen összeleveszhető a rakománybálákkal.

# KÖZKÍVÁNATRA

## DUNGEON MASTER (Amiga)

Az **FTL** cég **DUNGEON MASTER** című játéka, bár a **BARD'S TALE**-hez vagy a **PHANTASIE**-hez hasonló hagyományos szerepjáték, talán az első olyan ebben a kategóriában, amely a lehető legjobban kihasználja az Amiga által nyújtott lehetőségeket. Talán nem véletlen, hogy a **DUNGEON MASTER** megjelenése óta minden szerepjátékot hozzá hasonlítanak, mint mércéhez (és eddig még egyetlen program sem érte el ezt a színvonalat). A — ahol mohával börtölt — szürke lakak, a labirintusban mászkáló, kiválóan megrajzolt szörnyek, a sejtelmes földalatti hang-efektusok és a kényelmes ikonkezelő rendszer együttese teszi még élvezetesebbé a játékot. A játék nemcsak látványos, de jó is (az a kettő együtt ritkán található meg együtt egy játékban!). Helekgig el lehet vele szórakozni még akkor is, ha az embernek van lélekpe és varázslatlistája hozzá.

A játékos egy négy kalandozóból álló csoportot irányít. A feladata az, hogy a többszintes labirintusrendszerben megtalálja a Tűzbot sírját, bejusson oda, és megszerezze a Tűzbotot, megküzdjön magával a Kaósszal. A küldetést persze nemcsak a hatalmas útvesztők, hanem veszedelmes szörnyek és összetett logikai feladatok is nehézzé teszik.

A játék elején, amikor belépünk a barlangba, ki kell választanunk azt a négy karaktert, akivel a küldetést végére akarjuk hajtani. Az egérrel a képernyő jobb alsó részén látható nyilakra mutatva (vagy a billentyűzet nyilait használva) mozoghatunk előre-odara ill. fordulhatunk. Hamarosan megérkezünk a *Hall of Champions* leírást jelzett termekbe. A falakon rengeteg kép van. Ők a választható karakterek. Ahhoz, hogy megludjuk, ki is az, akit egy kép ábrázol, válasszuk ki az egérrel a képet.

A játék elején, amikor belépünk a barlangba, ki kell választanunk azt a négy karaktert, akivel a küldetést végére akarjuk hajtani. Az egérrel a képernyő jobb alsó részén látható nyilakra mutatva (vagy a billentyűzet nyilait használva) mozoghatunk előre-odara ill. fordulhatunk. Hamarosan megérkezünk a *Hall of Champions* leírást jelzett termekbe. A falakon rengeteg kép van. Ők a választható karakterek. Ahhoz, hogy megludjuk, ki is az, akit egy kép ábrázol, válasszuk ki az egérrel a képet.

### A karakter leírása

Az életünk társul, első pillantásra talán zavaros ábra minden információt tartalmaz az adott figuráról.

Minden karakternek három alapvető tulajdonsága van: egészség (**HEALTH**), kitartás (**STAMINA**) és varázserő (**MANA**).

Az *egészség* határozza meg, hogy a karakter mennyi sebet képes elviselni. Az ellenfél minden sikeres támadása esetén a karakter veszít az egészségből — ha ez 0, akkor meghalt. Az egészséget gyógyító varázslatokkal vagy pihenéssel lehet növelni.

A *kitartás* karakter kondícióját jelenti. Ha sokat mozog, harcol egy figura vagy túl van terhelve, csökken. Ha egy karakter étele vagy itala elfogy, a kitartás rohamosan kezd csökkenni. Ezt is varázslatokkal és pihenéssel lehet visszanyerni a maximális értékre.

A *varázserő* a varázslatokhoz fontos. Minden varázslat mana pontokba kerül, minél erősebb, összetettebb a varázslat, annál több. Pihenéssel regenerálható.

A figuráknak vannak még egyéb tulajdonságai is, amelyeket úgy kérhetünk le, hogy rámegyünk a szemre, és nyomva tartjuk a gombot. Ekkor megjelenik a képernyőn, hogy a karakter milyen szakmában mennyire járatos (erről majd később), és a következő tulajdonságok: erő (**STRENGTH**), ügyesség (**DEXTERITY**), bölcsesség (**WISDOM**), életerő (**VITALITY**), varázslatellenállás (**ANTI-MAGIC**), tűzellenállás (**ANTI-FIRE**).

Az *erő* határozza meg, hogy mekkora sebet képes a karakter ejteni ellenfelein, valamint mekkora súlyt bír el.

Az *ügyesség* mutatja meg, hogy a karakter milyen pontosan tudja eltalálni ellenfeleit, illetve milyen jól tudja kikerülni a támadásokkal.

A *bölcsesség* a varázslatokra van hatással: minél magasabb, a varázslatok annál jobban sikerülnek.

Az *életerő* határozza meg, milyen kitartóan tud valaki harcolni, mozogni. Alacsony életerejű karaktereknek gyorsabban fogy a kitartása.

A *varázslatellenállás* határozza meg, milyen mértékben képes a karakter elkerülni a varázslat-támadásokat.

A *tűzellenállás* hasonló az előbbihez, de speciálisan a tűztámadásokra (pl. sárkányláng) vonatkozik.

A tulajdonságok mellett két szám közül az egyik a maximálisat, a másik az aktuálisat jelenti.

Az alsó sorban, a **LOAD** mellett szám azt jelzi, hogy mekkora súlyt cipel a karakter. Ha ez a szám sárga lesz, kicsit megterheltük a karaktert, ha piros, veszélyesen túlterheltük!

A kép bal oldalán egy emberi alak látható. A sok apró négyzet mindegyikébe egy-egy tárgyat lehet tenni. Természetesen pl. a lej négyzetére csak sisakot vagy egyéb lejjedőlt tehetünk, ilyenkor ez lesz hősünk fején. Általában minden karakternek van valamilyen alapöltözéke, de ezt a későbbiek folyamán lehet cseréltetni, akár egy Barbie-babán. A jobbra eső kéz a karakter jobb keze, mint a valóságban). A figura mindig a jobb kezében levő tárgyat használja. Bal oldalon van az erszény, ahová apróbb tárgyakat lehet rakni, jobb oldalt pedig a tegez, ide nyílvesztőket és hasonló lövedékeket érdemes rakni, hogy hősünk ezeket innen gyorsan elő tudja venni harc közben. A többi tárgyat a hátizsákba (többi négyzet) érdemes pakolni. A tárgyakat megvizsgálhatjuk (milyen nehezek, ehetőek-e, stb.) ha a szemhez visszük és megnyomjuk a gombot.

Fontos, hogy figuráink mennyire éhesek és szomjasak. Élel elszórva található a labirintusban, később egyre ritkábban, de vannak szörnyek, amelyek ehetőek. Persze mindenki inkább a kenyeret és a húst eszi, mielőtt a lila léregre fanyarodik... Vízet tömlőkben vihetünk magunkkal, amelyeket a kutaknál utániölhetünk. Ha inni vagy enni akarunk, az ételt ill. tömlőt vigyük egyszerűen a figura szájához és nyomjuk meg a gombot.

### Karakter-osztályok

A **DUNGEON MASTER**-ben minden karakter dönthet, hogy milyen szakmában óhajt tevékenykedni. Van harcos (**FIGHTER**), nindzsa (**NINJA**), varázsló (**WIZARD**), és pap (**CLERIC**). Egy karakter egyszerre több szakmához is érthet.

A *harcos* kiváló fegyverforgató, erős, jól bírja a megpróbáltatásokat.

A *nindzsa* főként a pusztító kézzel történő harc és a távolsági legyverek (nyíl, shuriken) mestere.

A *varázsló* lizikailag a leggyengébb, de támadó és védekező varázslatai-

nak arzenáljával sokkal hatékonyabb sok ellenféllel szemben.

A pap gyógyítja társait, varázslataival visszaadva az elvesztett egészségpontokat, vagy megmentve a mérgezett karaktereket a biztos haláltól ellenmérég-varázslatával.

Ahogy egyre több tapasztalatot gyűjt egy karakter, úgy fejlődik. Egy figura harcusként akkor fejlődik, ha fegyverrel a közben, ellenfeleit pusztítja, nindzsaként akkor, ha pusztán kézzel harcol vagy lávolsági fegyvert használ, varázslóként vagy papként pedig természetesen akkor, ha varázsol. A fokozatok a következők:

NEOPHYTE

NOVICE

APPRENTICE

JOURNEYMAN

CRAFTSMAN

ARTISAN

ADEPT

EXPERT

MASTER (a MASTER-nek 6 fokozata van)

Most már majdnem mindent tudunk a karakterekről, válasszunk ki négyet! Ha *RESURRECT*-tel választjuk ki a figurát, a neve és a szakmái is megmaradnak, ha *REINCARNATION*-nel, a szakmái törölődnek, és mi adhatunk neki nevet. A választható 24 karakter legtöbbször ember, de akad közülük néhány szörnyeteg is. Van olyan karakter, ami mindenhez ért, de mindegyikhez csak kevésbé, és van olyan is, amelyik már eleve *JOURNEYMAN* valamiből, de semmi máséhoz nem ért. Persze, a továbbiakban rajtunk múlik, hogy egy karakter melyik szakmában fejlődik jobban, attól függően, hogy varázsolunk vele, vagy harcolunk inkább.

Amikor kiválasztunk egy karaktert, a felső sorban megjelenik egy kis ikon a karakter arcképével. Mellette három oszlop jelzi, hogy a három alaptulajdonság hogy áll a maximumhoz képest. A két kéz azért van itt, hogy tudjunk tárgyakat felvenni a labirintusból, és a karakterlapról tárgyakat cserélgethessünk.

A jobb felső sarokban látható, hogy hogyan helyezkednek el a karakterek egymáshoz képest. Ezt csorégtetve célszerű úgy beállítani a csapatot, hogy a harcosok álljanak elől és a varázslók hátul.

## A játék kezdete

Amikor összeállítottuk a csapatot, célszerű elmenteni az állást egy külön lemezre. A kimentéshez kérjük le egy karakter adatait (nyomjuk meg a gombot egy karakter ikonján a felső

sorban), és itt válasszuk ki a lemez ikonját. Sajnos egy lemezre csak egy állást lehet kimenteni, úgyhogy azok, akik biztosra akarnak menni, akár 2-3 *SAVE* lemezt is használjanak. A kimentett játékállást nem lehet bármikor visszatölteni: csak akkor, ha meghalunk vagy ismét betöljük a játékot. Mivel hazánkban a játéknak nem tökéletes változata terjedt el, előfordulhat, hogy a program néha kifagy. Ennek elkerülése végett minden alkalommal, amikor átmegyünk egy másik szintre (ilyenkor szokott a DM elhalni), mentsük ki az állást. Nem kell félni, csak másik szintre átlépéskor fagyhat ki a program, ez pedig nem történik túl gyakran, ezért a játék nem veszít az élvezhetőségéből (...sokat). Persze arra vigyázzunk, hogy a programot úgy töltsük be, hogy a lemez már benn van, amikor a gépet bekapcsoljuk, mert különben hiába töltjük vissza a kimentett állást, ismét le fog fagygni.

Mielőtt az ember elkezd az igazi játékot, célszerű megbarátkozni a játék kezelésével. Az első szinten, ahol a karaktereket kiválasztottuk, találhatunk egy rakás élelmiszert, ezzel rögtön begyakorolhatjuk a tárgyak felrakását, elpakolását, használatát. A játék első szintje tulajdonképp csak ismerkedés a játékkal. Könnyedén megoldható logikai feladattal (az ajtó mellett ott hever a kulcs, amivel kinyithatjuk), és néhány múmiával kell szembenézni. Ahogy mélyebbre jutunk, úgy nehezedik a játék. A játék elején jelentős probléma, hogy mindig legyen fáklya, különben a csapat sötétben marad. Később a varázsláklya majd a fény varázslat megismerésével ez már nem jelent gondot.

## Harc

Ha azt akarjuk, hogy egy karakter egy bizonyos fegyverrel harcoljon, ezt a fegyvert rakjuk a jobb oldali kezébe. Ekkor a képernyő jobb szélén megjelenik a fegyver stilizált képe. Ha harcra kerül sor, erre a képre kell rámutatnunk, és kiválasztani, hogy hogyan akarjuk azt a fegyvert használni. A legtöbb fegyvernél rendelkezésre áll a *PARRY* (védekezés) opció, ilyenkor minimális sebeket ejtve, karakterünk lökést magát védi. A többi lehetőség lügg a fegyver lapjától, pl. egy buzogánnyal nem lehet vágni, csak ütni. Minél magasabb szintű a harcosunk, annál többféleképpen tudja fegyverét használni. A fegyvert néha másra is lehet használni. Ha például egy ajtót semmilyen más módon nem tudunk kinyitni, próbáljuk meg fegyverrel szölvérni.

A kézfegyvereken kívül még dobó-fegyverek (shuriken, dobonyíl) és lö-fegyverek (íj, parittyá) is rendelkezésünkre állnak. A dobófegyvert is jobb kezünkbe kell venni, és a stilizált ikon-nal lehet használni (a kézfegyverekhez hasonlóan) a *THROW* (dob) funkcióval. Ha tegezőnkbe már raktunk dobófegyvereket, ezeket a figura automatikusan előveszi, miután az előzőt a jobb kezéből eldobta. A lövfegyvernél a fegyvert szintén a jobb kézbe kell venni, az első lövedéket a bal kézbe, a többi pedig be lehet készíteni a legezőbe. A játék elején — amikor még nincs támadó varázslatunk — a legjobb előre beállítani két figurát karddal, míg hátulról a másik kettő követet és bunkókat dobálhat.

A harc kivitelezése egyébként sokkal élethűbb, mint pl. a *Bard's Tale*-ben, ahol a harc monoton, előre programozott körökre volt bontva. Itt bizony előfordulhat, hogy amíg az ember gyógyító ital után kotorászik a hátizsákjában, a szörnyek környörto-lenül lemészárolják

## Varázslás

A fantasy szerepjátékokban talán a legizgalmasabb, legeredetibb rész a varázslatok használata. Ezt a *DUNGEON MASTER*-ben kiválóan oldották meg. Minden varázslat komponensekből áll össze. Minden varázslatnak van egy erőssége és egy eleme, az összetettebbeknek még formája, sőt besorolása is.

A varázslatok receptjeit a labirintusban elszórt tekercseken lehet megtalálni. Minél erősebb a varázslat, annál később logunk rábukkanni. A második szinten például a varázsló elvileg még nem ismer támadó varázslatot, hiszen az ottani szörnyek nem lennének ellenfelei a tűzlabdának...

Ahhoz, hogy egy varázslatot meg tudjunk csinálni, megfelelő mennyiségű *MANA* pont szükséges. A képernyő jobb felső részén középen látható a varázslás-ikon. Először válasszuk ki itt azt a karaktert, akivel varázsolni akarunk. Először a varázslat erősségét kell meghatározni. A leggyengébb a *TO* ikon, a legerősebb a *MON*. Minél magasabb szintű a pap vagy egy varázsló, annál erősebb varázslatot tud csinálni. A komplexebb varázslatokból egy gyerigéhez is tapasztaltabb varázsló szükséges.

Az erősség után válasszuk ki az elem, és ha szükséges, a forma és besorolás ikonját is. Ezután a varázslat bármikor ellőhető úgy, hogy rámu-



tatunk a varázslás-ikon alsó sorára. A varázssílt készítő varázslatokhoz az is szükséges, hogy a pap egyik kezében legyen egy üres üvegcsé is!

Előtordulhat, hogy egy varázslat kudarcot vall. Ilyenkor ne csüggedjünk, a karakter tapasztalata ilyenkor is növekszik, és 3-4. próbálkozásunk biztosan sikerrel fog járni. Egy lehet papot és varázslót csinálni olyan karakterből is, aki ezekhez a szakmához még egyáltalán nem ért.

A varázssítoakat a pap tudja készíteni. Ezek közül néhány az alaptulajdonságokat növeli (egészen a maximumig), néhány pedig a többi tulajdonságot képes megnövelni a maximumtól, átmenetridőre. Amikor már sok MANA pontunk van, célszerű például a harcosokkal állandóan erő-növelő italt itatni, hogy bírják a rengeteg tárgyat, amit addigra már összeszedtünk, és hogy legyen valami esélyük a szörnyekkel szemben.

A támadó varázslatoknál a mérge-lövedék egy ellenére hat, a mérge-felhő egyszerre löbbre is. A szellem-űzővel az anyagatlan lényekre vadászhatunk.

Az egyéb kategória varázslatai: a röntgenlátással titkos szobákat fedezhetünk fel, a mágikus lábnyomok segítenek, hogy tudjuk, már hol jártunk. A lény és sötétség varázslat hatása jóval hosszabb lejárátú, mint a varázslákyáé. A plazma varázslat használatáról majd a játékban...

Most nézzük sorban a rendelkezésünkre álló varázslatokat:

#### Varázssíto:

KITARTÁS	YA
EGÉSZSÉG	VI
ELLENMÉRGE	VI BRO
MÉRGE	ZO VEN
VÉDELEM	YA BRO
ERŐ	FUL BRO KU
ÜGYESSÉG	OH BRO ROS
BÖLCSESSÉG	YA BRO DAIN
ÉLETERŐ	YA BRO NETA
VARÁZSERŐ	ZO BRO RA

#### Támadó varázslatok

MÉRGLÖVEDÉK	DES VEN
MÉRGEFELHŐ	OH VEN
TÖZLABDA	FUL IR
SZELLEMZŐ	DES EW
VILLÁM	OH KATH RA

#### Védekező varázslatok

VARÁZSPAJSZ	YA IR
TÖZPAJSZ	FUL BRO NETA

#### Egyéb varázslatok

VARÁZSFÁKLYA	FUL
AJTÓNYITÁS	ZO

VARÁZSLÁBNYOM	YA BRO ROS
RÖNTGENLÁTÁS	OH EW RA
LÁTHATATLANSÁG	OH EW SAR
FÉNY	OH IR RA
SÖTÉTSÉG	DES IR SAR
PLAZMA	ZO KATH RA

Minden varázslatnál először az erősséget kell megválasztani!

## Tárgyak

A labirintusban rengeleg tárgyat lehet találni. Ezek egy része ennivaló. Sok a fegyver is: minél mélyebben járunk, annál értékesebb, hatékonyabbak a talált fegyverek — és annál jobban is őrzik őket! Találhatunk pénzt, drágaköveket, ékszereket, amelyeknek egy részét néhol használni is lehet. Vannak elszórva varázstárgyak, amelyek használatára varázslatpontot igényel, de igen hatékonyak (**magic box, stormring, wand**). Ezek működését külön ki kell ismerni, akár csak a varázslatokat. A lekeresek varázslatok leírását vagy segítő információkat tartalmaznak. Néhány tárgy feltétlenül szükséges a játék teljesítéséhez (kulcsok, Tűzbot). Persze rengeleg hasznavehetetlen tárgy is ulunkba fog akadni (harmukupacok, kövek, sziklák)...

## A karakterek fejlődése

A játék tolyamán minden karakter fejlődik, egyre prolibb lesz egy-egy szakmában. A varázsló és pap szakmát varázslással, a harcos és nindzsa szakmát legyverek használatával lehet fejleszteni. Ahányszor egy karakter egy szakmában elér egy bizonyos szintet, megjelenik az alsó sorban egy felirat: 'X.Y. just gained a wizard/priest/stb. level!'. Ilyenkor a karakternek növekszenek a tulajdonságai. Ha harcosként lép szintet, az egészsége és az ereje növekszik a legtöbb. A nindzsának az ügyessége nő, a varázslónak és a papnak a varázserője valamint a bölcsessége. A szintlépés azért is fontos, mert a varázslók bizonyos varázslatokat csak magasabb szinten használhatnak, a harcosok ügyesebben használják a fegyvereket, ha tapasztaltabbak, stb.

Érdeemes a varázslókat a játék elején harcosként is fejleszteni, hogy magasabb legyen az egészségük és erejük. Ugyanígy jó, ha mindenki kitanulja a pap szakmát, hogy tudjon gyógyítani legalább alapszinten, és a varázslószakmát, arra az esetre, ha olyan ellenféllel kerülnek szembe, aki ellen a fegyverek hatástalanok.

## Pihenés

Ha egy karakter adalainál kiválasztjuk a ZZZ ikont, a csapat letekszik aludni. Ilyenkor a három alaptulajdonság — ha a maximális érték alatt van — növekszik. Vigyázat, ez a funkció nem koverendő össze más játékok PAUSE-funkciójával! Ha például egy szörnyekkel teli tolyosón fekszünk le, hamar arra ébred a csapat, hogy meglepetésszerűen nekilátott felzabálni őket valami! Ezenkívül alvás közben az étel és ital is fogy. PAUSE-nak inkább válasszuk ki egyszerűen a lemez-menüt.

Valószínűleg belátható, hogy a játék teljes megoldását nem tudjuk leközölni (az megtöltene néhány CoVot...). Ezért végezetül inkább néhány hasznos tippet adnánk a játékhöz, valamint egy-két térképet.

— Jó, ha a varázslóknak is magas egészsége van, mert bár nem ők állnak elől, és a szörnyek nem őket támadják, de a területre ható varázslatok őket is eltalálják.

— Állandóan cipeljünk magunkkal hatalmas ételeket és víztartályokat, ugyanis ez az, amit pihenéssel nem lehet pótolni. Ha összegyűjtünk néhány ládat, nem telik be olyan hamar a hálzsák.

— Legyen nálunk mindig egy-két haszontalan tárgy, mert vannak olyan kapcsolók, amelyekre nehezéket kell rakni, és ilyenkor inkább ne az értékes ételt vagy fegyvert hagyjuk ott.

— Legelőbbször lgaz, hogy minél nehezebb egy páncél, annál jobb védettségét nyújt.

— Érdeemes megnézni szemből is a falat, ami mellett elmegyünk, mert egyébként nem nagyon lehet a rejtett kapcsolókat és nyílásokat észrevenni.

— Hatékony támadás a szörnyek ellen, ha megállunk a nyitott ajtó előtt, és amikor megtámadnak, rájuk engedjük az ajtót.

— Ha egy karakter meghal, vigyünk magunkkal a csontjait: az *Újjászületés Oltára* (ALTAR OF REBIRTH) felirátú és hozzá hasonló helyeken fel lehet őket támasztani.

— Olyan szörnyek ellen, amelyeken átmennek a varázslatok, használjunk *szelleműző* varázslatot.

CoVboy

# C64 felhasználói programok

## PLANETÁRIUM

Nem tudom, érdekeli-e valakit a téma, de minthogy a program inkább a felhasználói, és nem a játék témakörbe sorolható, ezért itt kerül közlésre; tehát most egy kis csillagászat következik. Ne, ne lapozzatok tovább.

A program egy csomó szöveg után végre betöltődik. A képernyő lényegében három részre van osztva: a baloldali legnagyobb területet a Világ-mindenség kis szelete foglalja el, több jobbra rengeteg kijelzés és szám található, amelyeket a későbbiekben részletesen leírom.

Mindezek alatt, a képernyő legalsó sorában található az üzenetsor, amelyben különböző dolgokat ad a tudomásunkra a gép. A képernyőn egy cétkereszt alakú kurzorral mozoghatunk (JOY vagy CRSR), ezzel jelölhetjük ki az egyes objektumokat, kijelölés után az alsó üzenetsorban információt kaphatunk róla: a szövegben jobbra-balra mozoghatunk (CRSR), RETURN-re kiléphetünk.

Az üzenetsorban jelennek meg meg a következő kijelzések is: égtáj, számolások (égbolt, égitestek), inlok, hibák.

A proggiban a **SHIFT+P**-vel a képernyőt nyomtathatjuk ki, a +/- az idő sebességének beállítására szolgál (1x-es a normál). A **SHIFT +/-** pedig azt a látószöveget, amely alatt az égboltot a képernyőn ábrázoltatni szeretnénk. Ezek mellett még a funkciógombokat is használhatjuk:

- F1**
  - Ég: égbolt ábrázolása
  - Föld: földi nézőpont földrajzi helyének meghatározása
  - Térk: ábrázolás csillagtérképen
  - Beáll: adatok beállítása (a jobboldali képernyőrészen), ld. később.

**F3** (opció): az opciókat **F4**-gyel lehet be/ki kapcsolni:

- **Vonalak:** csillagképet alkotó csillagok összekötése vonallal
- **Nevek:** csillagképek neveinek kiírása
- **Jelek:** bolygók helyén a bolygó helye fog megjelenni
- **Ködök:** csillagködök, galaxisok ábrázolása
- **Követ:** itt lehetőség van az égbolt mozgásával együtt bármely (az **F5**-nél kiválasztott) objektum követésére
- **Hang:** a kurzor helyén egy elég időtlen Enterprise űrhajó jelenik meg és szörnyű hang kíséretében ezzel utazhatunk a csillagok között

**F5** (keresés): Itt bizonyos objektumokat kerestethetünk meg a géppel, ill. követhetjük azt:

- Hold
- A 9 bolygó egyike
- Halley-üstökös: 1985.09.03 - 198606.31., szóval egy kissé leköszlök
- Csillagkép: a csillagos ég 88 konstellációjából és a két égi pólusból kerestethetünk

Most jön a dolog csillagászatibb része. A program két koordináta-rendszer tud kezelni. Az egyik az ekvatoriális vagy parallaktikus távcsőszerelessé elv alapja, itt a két koordináta a deklináció és a rektaszcenzió (ld. jobboldalt); e koordináta-rendszer csúcspontja, kiindulópontja az északi és a déli pólus. A másik rendszer, amelyet a program használ, az azimutális vagy horizontális szerelés elv alapja, ennél az elvnél a két koordináta az azimut és a magasság (de ezeket a csillagtérképeken elég ritkán jelölik), itt a kiindulópont a horizont szintje. A többi előnyeit a két szerelési elveknek nem írom le, akit érdekel vagy loglalkozott már vele, az úgy is tudja. A képernyő jobb oldali részén ez a négy koordináta kerül kijelzésre. Ezekon kívül megtalálható még itt az aktuális dátum (júlián is), az időzóna, az idő sebessége és a (látó)szög is. A dátum, az idő és az

időzóna assz'em egyértelmű, az idő sebessége a 'normál' idő számszorososa (1,2,4,8,16,32,64 és ugyan ezek minuszban), a szög az a fokérték, amennyi fok látószög alatt akarjuk ábrázoltatni az égboltot.

A program full realtime calculating (hehe, csak hogy visszatérjünk a számítékhoz), a dátumot egészen 9999-ig lehet megadni, de ilyenkor már működésbe lép a proggiba épített processziószámítás is, tehát nyommon követi a program a csillagok sajátmozgását és a csillagképek torzulását is. Ja, és természetesen a Nap is bele van kalkulálva, bár az alkonyat és a hajnal lényváltozásai elég gyérek. Az éjszaka lokete, a nappal világoskék (nem hittétek volna, mi?), a horizont alatti területek pedig barnapontozott színezéssel vannak megoldva.

A program alapjában véve jól használható; ahhoz képest, hogy mennyi adatot kezel, viszonylag gyors. Ami miatt érdekes lehet az, hogy (legalábbis tudomásom szerint) az egyetlen ilyen jellegű (és használható!) program a Jó Öregem.

Kellőmes kalandozást a csillagok birodalmában!

-JOE-

## ROMUZAK CHAR & SPRITE EDITOR

Ez egy nagyon jó kis sprite- és karakterszerkesztő program. **GRAPHICS DESIGNER** néven is elterjedt o mű. Valamikor a nyolcvanas évek vége felé dobta piacra a **FIREBIRD**.

Betöltés után a karakterszerkesztő jelentkezik be. Itt középen láthatjuk a karakterkészletet képernyőkód szerinti sorrendben. Az aktuális karaktert egy villogó négyzet jelöli. *Kép Ernő* bal felső sarkában láthatjuk magát a szerkesztőt, amelyben még egy villo-

gó négyzetet vehet észre a figyelmes szemlélő. Ezt a kurzort a joy-jal, vagy a kurzormozgató billentyűkkel tudjuk irányítani. A szerkesztő mellett láthatjuk a karakter kicsinyített képét, mellette pedig a három rajzolószínt és kódját láthatjuk. (CC;M1;M2)

Jobboldalt látható a karakter decimális (CODE) és hexadecimális (CHAR) sorszáma (gy.k: 0-255; \$00-\$FF), valamint a kezdőcíme a memóriában (RAM).

#### Lássuk a kezelőbillentyűket:

- A - ANIMATE CHAR:** Karakter-animáció. Először meg kell adnunk, hogy hányadik sorszámu karakteren látszódjon az animáció. Ezután meg kell adni a startkarakter kezdőcímét, majd pedig a képek számát.
- B - BORDER CHAR:** Bekeretezi a karakterkészletet a megadott sorszámu karakterrel. (Lásd a gyakorlatban)
- C - COLOUR MASK:** A kurzorvezérlő billentyűkkel lehet szelektálni a karakterek között, majd RUN/STOP-ra aktualizálódik.
- D - DATA FOR CHAR:** Kiírja az aktuális karakter adatait hexa és decimálisan.
- E - ERASE CHAR:** Karakterek törlése. Először az első, majd az utolsó törlendő karakter kódját kell megadni.
- F - FORCE CHARSET:** Nemtom mi lehet. Megnyomtam, de csak vilant egyet a képernyő és kész.
- G - GET CHAR:** A megadott sorszámu karakterre ugrik.
- H - HIRES MODE:** Kétszínű (Olyan, mint te, CoVboy!) üzemmód bekapcsolása.
- I - INVERT CHAR:** Invertálja az akt. karaktert.
- K - KONTROL MODES:** A szerkesztőben való futkározás módját adhatjuk meg:  
**CWRAP:** Ha jobboldalt kimegyünk a kurzorral, akkor egy sorral lentebb, baloldalt jelenik meg.  
**TOGGLE:** Csak faltól falig mozoghatunk.  
**NORMAL:** Dettó.
- M - MULTI-COL MODE:** Többszínű üzemmód bekapcsolása
- N - ENTER CHAR DATA:** A karakter adatait kell begépelni hexa alakban.
- P - POSITION SCREEN:** Lásd később.

- R - ROTATE CHAR:** Az akt. karakter elforgatása. Inkább csak HIRES módban használjuk.
- S - SELECT CHAR:** Ugyanazt csinálja, mint a C, csak itt nem a RUN/STOP, hanem a tázgomb, vagy a Z megnyomása aktualizálja a karaktert.
- T - TRANSFER CHAR:** Karakter átmásolása a megadott helyre.
- U - REMEMBER CHAR:** Jó volna tudni!
- W - SWAP CHAR:** Két karakter kicserélése.
- X - XFLIP CHAR:** X irányú tükrözés.
- Y - YFLIP CHAR:** Y irányú tükrözés.
- Z - ACTS AS A FIREBUTTON:** Tűzgomb.
- CBM + A - ANIMATE OFF:** Animáció leállítása.
- CBM + C - COLOUR ALL:** Az összes karakter 1-es színe (CC) az éppen látható szín lesz.
- CBM + E - ERASE ALL:** YES-t választva az össz. karakter törlődik.
- CBM + F - UNFORCE CHARSET:** Ld.: FORCE CHARSET - F
- CBM + I - INVERT ALL:** Az összes karakter invertálódik
- CBM + L - VIC L/C:** Bemásolja a VIC kisbetűk/nagybetűk karakterkészletét a karakterkészletünkbe.
- CBM + S - COPY SPRITE TO CHARS:** Egy sprite-ot átmásolhatunk 9 karakterre.
- CBM + T - TRANSFER CHARSET:** A karakterkészlet áthelyezése a memóriában.
- CBM + U - UNREMEMBER CHAR:** Lásd REMEMBER CHAR.
- CBM + V - VIC V/C:** Bemásolja a karakterkészletünkbe a VIC nagybetűk/grafikus jelek készletét.
- CBM + X - XFLIP ALL:** Az összes karaktert tükrözi X irányban.
- CBM + Y - YFLIP ALL:** Az összes karaktert tükrözi Y irányban.
- F1 - ALTER CHARCOL:** A CC színének kódját növelhetjük.
- F3 - ALTER MULTI#1:** Az M1 színének kódját növelhetjük.
- F5 - ALTER MULTI#2:** Az M2 színének kódját növelhetjük.
- F7 - FILES MODE:** Ld.: később.
- F2 - ALTER BORDER:** A keretszín kódjának növelése.
- F4 - ALTER SCREEN:** A háttérszín kódjának növelése.
- F6 - OBJECT SIZE:** A szerkesztő mellett levő kép nagyítása X és irányban.
- F8 - SPRITE EDITOR:** Belépés a sprite-szerkesztőbe.

- @ - SCROLL LEFT:** Scroll balra.
- \* - SCROLL RIGHT:** Scroll jobbra.
- ^ - SCROLL UP:** Scroll fel.
- = - SCROLL DOWN:** Scroll le
- +/- - SCANS CHAR:** Karakter kiválasztása.
- < - SLOW ANIMATION:** Animáció lassítása.
- > - FAST ANIMATION:** Animáció gyorsítása.
- RUN/STOP - OUIT:** Kilépés az akt. funkcióból.
- SHIFT+! - ALTER TEXT:** A szöveg színének beállítása.
- ! - SET UP SCREEN & CURSORS:** Újralrja a képernyőt és a kurzort.

Néhány szót a szerkesztésről. Az 1-es billentyű berajzol egy pontot a CC, a 2-es az M1, a 3-as pedig az M2 színnel rajzol be egy pontot a kurzor alá. A SPACE törli az akt. pontot, a HOME a bal felső sarokba ugrik, a CLR pedig törli az akt. karaktert.

**P - POSITION SCREEN**  
Itt valami ablakszerűséget kreálhatunk.

#### Lássuk a kezelőbillentyűket:

- A - ADD OFFSET TO WINDOW:** Az ablakban található összes karakter kódját a megadott értékkel növeli.
- B - BOX GRAB:** Blokk másolása. Mozgassuk a kurzort a blokk bal felső sarkához és nyomjunk B-t, ezután menjünk a blokk jobb alsó sarkához és itt is B. Ha a blokkot mozgatni és nem pedig másolni akarjuk, akkor mozgassuk a kurzort a célhely bal felső sarkába és nyomjunk C-t. Ha másolni akarjuk a blokkot, akkor a célhelynél nyomjunk gombot (Z-t) és ezután nyomjuk meg a B-t
- C - COVER AREA:** Blokk mozgatása (ld.: előbb)
- D - DELET CHAR:** Annak a karakternek a kódját kell itt megadni, amelynek a SPACE megnyomása után kell megjeleníteni.
- E - EXCLUDE CHAR FROM GRAB:** Jó volna tudni.
- F - FILL WINDOW WITH CHAR:** Az ablak feltöltése egy karakterrel
- G - GET CHAR UNDER CURSOR:** Az a karakter lesz aktuális, amelyen a kurzor áll.
- L - BRING IN LAST GRAB:** Vissza-hozza az előző blokkot
- O - TEXT OFFSET:** Esze l'om.
- O - OUIT POSITION:** Az ablak még látszik, de visszalép a szerkesztőbe.

többször. P lenyomása után ismét az ablakszerkesztőben találjuk magunkat.

**R - REPLACE CHAR:** Két karakter kódját kell megadni. Ezután az egész ablakban kicseréli őket egymásra.

**S - STORE WINDOW AT ADDRESS:** Eltárolja az ablakot a megadott címtől kezdve.

**W - WINDOW SIZE (16 bit):** Egy 16 bites (gy.k.: négyjegyű) hexa számmal kell megadni az ablak méretét.

**Z - PLOT CHAR:** Az akt. karaktert berajzolja a kurzor alá.

**HOME:** Ugrás az ablak bal felső sarkába.

**;** : Egész képernyős kijelzés ki/be.

**F1; F3; F5** - U.a. mint a karakterszerkesztőben.

**F7 - TOGGLE MODES:** Módok.

**TEXT:** Gépelés (SPACE és A-F-ig.)

**POS.CHAR:** Normál mód.

**LARGE FONT:** Nagybetűk (4 karakter nagyságú)

## SPRITE-EDITOR

Bal oldalon látható a szerkesztő, fölette pedig a sprite kezdőcíme (\$4CCO-\$7FCO) és a sorszáma (\$33-\$FF). A jobb felső sarokban van a sprite képe, alatta pedig a színek kaptak helyet. Ezalatt látható a sprite-ablak. Nézzük a kezelőbillentyűket:

**A - ANIMATE - Animáció.** Először meg kell adni az első és az utolsó sprite kódját, ezután <, >-vel a sebességet állíthatjuk be. RETURN = kilépés.

**B - BYTE ANIMATE - Byte-animáció.** Sorban meg kell adni a képek sorszmát, s ha kész, akkor OO-t kell írni.

**C - COPY LUMPS OF SPRITES.** Sprite-ok másolása. Meg kell adni, hogy mettől meddig, és hogy hová akarunk másolni.

**D - START/STOP DISPLAY ANIMATION:** Az ablak-animáció ki/bekapcsolása.

**L - SCROLLS 1 LINE:** Azt a sort, amelyen a kurzor áll egy ponttal a joy-jal, vagy a kurzormozgatókkal megadott irányban scrolloztatja.

**O - COLOUR DISPLAY:** Az ablakban az 1-es rajzolószín ugyanaz lesz, mint az akt. sprite-on.

**P - POSITION SPRITES:** Sprite-ablak üzemmód (ld: később)

**R - RESTORE SPRITES:** Inicializálja a sprite-ablakot.

**S - SYMMETRY DRAW:** Szimmetrikus szerkesztés ki/be.

**V - LOAD SPRITE VARIABLES:** Sprite-ablak betöltése.

**- ALTER DISPLAY SPEED POINTER:** A jobb felső sarokban két számot láthatunk. Ezzel a baloldalt állíthatjuk. (ld: később)

**CBM + A - REPEAT LAST ANIMATE:** Újraindítja a legutóbbi sprite-animációt.

**CBM + B - REPEAT LAST BYTE ANIMATE:** Újraindítja a legutóbbi byte animációt.

**CBM + C - COPY CHAR:** Karaktereket másolhatunk a sprite-okba.

**CBM + E - ERASE ALL SPRITES:** Az összes sprite kitörölése.

**CBM + G - GRID MODE:** MATEKfüzet szimulátor.

**CBM + L - LOAD SPRITES:** Két sprite összelésülése. (Coll!)

**CBM + S - SAVE SPRITES:** Sprite-ok kimentése.

**CBM + X - XPAND SPRITE:** X irányú nagyítás.

**CBM + Y - YPAND SPRITE:** Y irányú nagyítás.

**CBM + V - SAVE SPRITE VARIABLES:** A sprite-ablak kimentése.

**;;** - Az akt. ablak-sprite animációjának sebessége.

**[;]** - Sprite mozgatása.

**F6** - A sprite-ablak színének beállítása.

**F8** - Karakterszerkesztő

A következő billentyűknek ugyanaz a funkciójuk, mint a karakterszerkesztőben, csak minden művelet a sprite-okra vonatkozik:

**+/- X Y I W H M G @ \* . = V K F1 F2 F3 F4 F5 F7 1 2 3 SHIFT+4**

### SPRITE-ABLAK

A jobboldali ablakba 7 db sprite-ot pakolhatunk be. A P billentyű lenyomása után meg kell adnunk, hogy melyik sprite-tal akarunk ügyködni (0-6). Itt is van pár gombocsk:

**G** - Az akt. sprite lesz az akt. ablak-sprite.

**M** - MULTI/HIRES üzemmód.

**X** - X irányú nagyítás.

**Y** - Y irányú nagyítás.

**F1** - Sprite-szín kiválasztás.

**A** - Animáció típusa. 3 féle van: nincs animáció, normál animáció és byte-animáció.

**B** - Byte-animációnál itt kell megadni a képeket.

**E** - Normál animációnál az itt megadott kép lesz az utolsó kép.

**S** - Normál animációnál az itt megadott kép lesz az első kép.

**+/-** kép kiválasztása.

**RETURN** - Vissza a szerkesztőbe.

A balranyállal (<—) kell kiválasztanunk azt, hogy melyik ablak-sprite animációjának sebességét kívánjuk állítgatni a [/-]-vel. (Nem semmi mondat volt!)

## I/O MENÜ

**L - LOAD FILE:** FILE betöltése. Ha a **FORCE LOAD?** kérdésre YES-t válaszolunk akkor meg kell adnunk, hogy melyik kezdőcímmre akarunk tölteni, ha NO-t választunk, akkor a file a saját címére töltődik be.

**S - SAVE FILE:** FILE kimentése. Meg kell adni a kezdő és végcímet.

**C - SAVE COLORS:** Kiemelni, hogy melyik karakter, illetve sprite milyen 1-es színnel rendelkezik.

**P - SAVE POS. WINDOW:** Az ablak kimentése.

**G - SAVE GRAB:** Az akt. blokk kimentése.

**E - DIRECTORY:** Ezt még próbálgatom.

**- ALTER DEVICE TAPE/DISK:** Adathordozó kiválasztása.

**@ - DISC COMMAND:** Lemezparancs (I, V, N, R, stb.)

**H - HELP SCREENS:** Szükszavú leírás angol nyelven.

**O - QUIT TO EDITOR:** Visszalép abba a szerkesztőbe, ahonnan meghívtuk.

DoT

## SORTER BOOT C64

Elég hasznos kis proggi, segítségével elkészíthetjük saját programállományunk (lemez) teljes listáját, rendszerezését. A program betöltése után a főmenüt láthatjuk, a képernyő felső soraiban pedig a már tárolt és a maximálisan tárolható adatok (programok) számát találjuk. A menüpontokat az egyes billentyűk lenyomásával aktiválhatjuk, amelyek a következők lehetnek:

**L** - File adatainak beolvasása a directoryból

**C** - Directory megjelenítése

**E** - Adatok módosítása; itt egy belső menüt kapunk, alatta láthatók a proggi adatai: sorszám, program neve, id, hossz. A menü:

**+** - Egy címet előre

**-** - Egy címet hátra

**@** - Egy cím kitörölése

**\*** - Egy cím módosítása

**1** - Sorszám kikeresése

**^** - Új cím beírása a listába

**=** - Cím kikeresése

**BALRANYÍL** - Vissza a főmenü-be; általában mindenhol ezzel tudunk visszalépni, ezért ezt ezután nem írom külön ki.

- S - Adatok rendezése; belső menü:
  - A - ABC sorba
  - I - Id szerint
- G - Kész lista betöltése
- P - Kész lista kimontása
- B - Teljes lista megtekintése
- D - Lista kinyomtatása; itt először egy-két adatot kell értelemsszerűen megadni: dátum, név, lakcím, város, telefon. Ezután már csak az oldalankénti sorok számát kell megadni (A/4-es lapnál ez 70), és következhet a nyomtatás.

I - Adatok kitörlése a tárból (ez nem mindig működik tökéletesen, néha a következő adatokat hozzálinkeli a kitörölt listához)

A - Printer beállítása: egységszám, másodlagos cím, duplaszáles belük ASCII kódja, normál méret ASCII kódja

Ennyi lett volna ez a cool kis proggi ismertetője. Ja, mégvalami: a nyomtatás három hasábján történik...

-JOE-

## SPRITE EDITOR

Töltés után megjelenik a tábla, ahol rajzolghatunk, írklódhatunk, de az utasítások nélkül nem sok mindent kezddünk a prg-mal.

**Főmenü**

A CRSR-t a JOY 2#-vel illetve a CRSR gombokkal lehet irányítani. A pixel tűzre megjelenik, \*-ra eltűnik

M - tükör mód

Z - kép mozgatás beállítása

L - SPRITE töltése lemeziől

S - SPRITE mentése lemezre

D - DIRECTORY (aquárium lovegőz-lelő buborékállítója)!!

P - minia kép

F7 - multi/hires grafika átállítása

<—/1/2/3 - Multi grafikánál a színek átállítása

CLR HOME - aktuális SPRITE törlése

C - SPRITE-ok törlése

SHIFT + <—/1/2/3 - MULTI grafikánál a színek megváltoztatása.

Ezt a SIMPLE SPRITE EDITOR-t 1990-ben készítette a **CELLUX/FACES**.

P.W.Smith

## VOICE MASTER

Töltés után sok bla-bla olvasható, ezt most nem írom le, mert akit érdekel és perfect beszél angolul, az majd lefordítja magának. SPACE után láthatjuk a 9 pontból álló főmenüt.

O: CALIBRATE - a sok bla-bla ismétlése

1: DEMO - Ez egy (hang) digitalizáló prg:

F1 - a csallakozóba dugd be a mikrofont, ha kezdődhet a felvétel, nyomd meg az F1-et, ha a felvételt le akarod állítani, nyomj SPACE-t.

F3 - felvétel visszajátszása

F7 - lejátszási erősség beállítása

F8 - lejátszás színeke

F2 - demo felvétel

O - vissza a főmenübe

2: EDITOR - A kettes megnyomása után néhány tölthető file nevét olvashatjuk, majd ha tovább óhajtunk lépni, nyomjuk meg a RETURN-t! Beszédeditor menü:

F1 - folyamatos beszéd

F2 - folyamatos beszéd felvétel

F3 - folyamatos beszéd meghallgatása

< - beszédszám csökkentés (nem shift-tel)

> - beszédszám növelés (nem shift-tel)

F4 - file töltése a 9-es vagy a 8-as tervszámból

F5 - a tervszám megváltoztatása

F6 - file mentése a 9-es vagy a 8-as tervszámba

F8 - vissza a főmenübe

3: CLOCK - Beszélő óra töltés után: bal-bla, hogy ki csinálta, mér csinálta, becsinálta (He-Hol). Nyomjunk RETURN-t! Majd egy kérdés: Tudsz tölteni lementett szókincset (Y/N)? Ha sikerült valamit betölteni (vagy nem), akkor jön a menü. SPACE - beszél az idő (szó szerint ezt jelenti!)

F1 - idő beállítás

F3 - riasztás beállítás (először az órát, 2.-szor a percet majd a másodpercet ell beírunk).

F5 - szókincs készítés

F1 - szó vissza fel (ez értelmes volt!)

F3 - szó előre

F5 - beszéd

F8 - szó újrabetű

SPACE - vissza a menübe

F8 - új szókincs beírása

O - vissza a főmenübe

4: CALCULATOR - Szeretnél betölteni lementett beszéd file-t? (Y/N) Ha nem szeretnél, akkor a számokat és a jelöket be kell mon-

danod a mikrofonba. Most már kezdődhet a számolásdi. Ha meguntuk a matekórát, nyomjunk O-t és visszajutunk a főmenübe.

5: BLACKJACK - Ez jól hangzik! 5-ös megnyomása után: Be kell írni a kérdőjel után a "dialer" file-nevet és előttünk is a menü.

1 - vonal megismerése

2 - templates megismerés mentése

3 - templates megismerés töltése

4 - - - - - örzékenység alkalmazásának megismerése

5 - játék

6 - oktatási lista

7 - vissza a főmenübe

6: TRACKER - töltés után megkérdezi, hogy kazetta vagy lemez T/D? Ezután megnézhetjük az összes adatot, ami a számítógéppel kapcsolatos (mármint a 64-gyel!) 19-re vissza a főmenübe.

7: COMPOSER - zeneszerző. A gép SPACE után kérdezi: GEMINI PRINTED van? (Y/N)! A gép úgy gondolja, hogy NO (Jól gondolja), tehát írjuk be a NO-t. Majd jön a menü.

O - kilépés, vissza a főmenübe

1 - felvétel

2 - lejátszás

3 - zenekészítés

4 - nőta törlése

5 - file töltése

6 - file mentése

7 - mellékelt file töltése

8 - kulcs fel

9 - kulcs le

A - egy meghatározott hang: melyik hang (0-8)?:

egy csatorna be (Y/N)?:

támadás (0-15)?:

bomlás (0-15)?:

tartásszint (0-15)?:

feloldás (0-15)?:

milyen hangszer (T: három-szög/S: SAWTOOTH/P: Pulzálás/N: zaj)?:

oktáv (0-7)?:

intervallum (0-12)?:

szűrő (Y/N)?:

B csatorna be (Y/N)?:

C csatorna be (Y/N)?:

hangerősség (0-15)?:

B - hang töltés

C - hang mentés

D - directory (az elosztóban csatlakoztatott összes elektromos szerkezet megsemmisítése)

8: EXIT TO BASIC - kilépés a BASIC-be!

P.W.Smith



# C64 programozástechnika

## MOUSE POINTER #3

Szándékom szerint ez az utolsó MOUSE POINTER amit le kívánok közölni. Ez a végleges verzió az X. sprite-ol egy X1,Y1 bal felső, és X2,Y2 jobb alsó csúcsával meghatározott lóglalapon belül enged megmozgálni (port2-es joy). A lüzgomb megnyomására a ZZ byte 0-tól különböző értéket vesz fel, az XX és YL,YH címeken pedig az éppen aktuális Y és X koordinátákat kapjuk meg:  $Y=YH*256+YL$  (sorry, de a proggi írása közben az X és Y koordináták jelölését felcseréltem, utólag már nem volt kedvem átírni az egészet :), a lentebbi SYS sorban a koordináták jók, csak a programban a címeké vannak fordítva). A pointer kezelése természetesen (?) megszaktításban történik, a bekapcsolása a SYS4096,X,X1,Y1,X2,Y2 BASIC utasítással történik, a paraméterek a lentebb említettekkel lakarják. A program után még leírok egy kis demonstrációs BASIC programcskát, amellyel mintegy nyomonkövethetjük a program működését.

Tehát:

1000 20 fd ae	jsr 5ae fd	1040 8a	txa	10d4 a9 02	t1	lda #502
1003 20 9e b7	jsr 5b7 9e	1041 99 01 d0	sta 5d001,y	10d6 2e 00 dc		bit 5dc00
1006 8e ae 11	stx x	1044 a5 14	lda 514	10d9 d0 03		bne t2
1009 a9 01	lda #501	1046 8d b1 11	sta y11	10db fe 01 d0		inc 5d301,x
100b ae ae 11	ldx x	1049 99 00 d0	sta 5d000,y	10de a9 04	t2	lda #504
100e f0 07	beq ta	104c a5 15	lda 515	10e0 2c 00 dc		bit 5dc00
1010 0a v0	asl a	104e 8d b2 11	sta y1h	10e3 d0 13		bne t3
1011 ca	dex	1051 c9 01	cmp #501	10e5 de 00 d0		dec 5d000,x
1012 d0 fc	bne v0	1053 d0 09	bne t0	10e8 a9 ff		lda #517
1014 4c 19 10	jmp tb	1055 ad ba 11	lda eo	10ea dd 00 d0		cmp 5d000,x
1017 a9 01 ta	lda #501	1058 0d 10 d0	ora 5d010	10ed d0 09		bne t3
1019 8d ba 11 tb	sta eo	105b 8d 10 d0	sta 5d010	10ef ad ba 11		lda eo
101c 0d 15 d0	ora 5d015	105e 20 fd ae t0	jsr 5ae fd	10f2 4d 10 d0		eor 5d010
101f 8d 15 d0	sta 5d015	1061 20 eb b7	jsr 5b7 eb	10f5 8d 10 d0		sta 5d010
1022 85 02	sta 502	1064 8e b3 11	stx x2	10f8 a9 08	t3	lda #508
1024 a9 ff	lda #5ff	1067 a5 14	lda 514	10fa 2c 00 dc		bit 5dc00
1026 38	sec	1069 9d b4 11	sta y21	10fd d0 11		bne t2
1027 e5 02	abc 502	106c a5 15	lda 515	10ff fe 00 d0		inc 5d000,x
1029 2d 10 d0	and 5d010	106e 8d b5 11	sta y2h	1102 bd 00 d0		lda 5d000,x
102c 8d 10 d0	sta 5d010	1071 ad b0 11	lda x1	1105 d0 09		bne t2
102f 20 fd ae	jsr 5ae fd	1074 cd b3 11	cmp x2	1107 ad ba 11		lda eo
1032 20 eb b7	jsr 5b7 eb	1077 b0 09	bcs t5	110a 4d 10 d0		eor 5d010
1035 8e b0 11	stx x1	1079 ae b3 11	ldx x2	110d 8d 10 d0		sta 5d010
1038 ad ae 11	lda x	107c 8e b0 11	stx x1	1110 a9 10	t2	lda #510
103b 0a	asl a	107f 8d b3 11	sta x2	1112 2c 00 dc		bit 5dc00
103c 6d af 11	sta y	1082 ad b2 11 t5	lda y1h	1115 d0 22		bne nn
103f a8	tay	1085 cd b5 11	cmp y2h	1117 a9 01		lda #501
		1088 f0 1a	beq t6	1119 8d b9 11		sta zz
		108a b0 29	bcs s1	111c bd 01 d0		lda 5d001,x
		108c ae b5 11	ldx y2h	111f 8d b6 11		sta xx
		108f 8e b2 11	stx y1h	1122 bd 00 d0		lda 5d000,x
		1092 8d b5 11	sta y2h	1125 8d b7 11		sta y1
		1095 ad b1 11	lda y11	1128 a0 01		ldy #501
		1098 ae b4 11	ldx y21	112a ad 10 d0		lda 5d010
		109b 8e b1 11	stx y11	112d 2d ba 11		and eo
		109e 8d b4 11	sta y21	1130 d0 01		bne nk
		10a1 4c b5 10	jmp s1	1132 88		dey
		10a4 ad b1 11 t6	lda y11	1133 8d b8 11	nk	sta yh
		10a7 cd b4 11	cmp y21	1136 4c 41 11		jmp nz
		10aa b0 09	bcs s1	1139 a9 00	nn	lda #500
		10ac ae b4 11	ldx y21	113b 8d b9 11		sta zz
		10af 8e b1 11	stx y11	113e 8d b8 11		sta yh
		10b2 8d b4 11	sta y21	1141 ae af 11	nz	ldx y
		10b5 78	set	1144 ad b0 11		lda x1
		10b6 a9 c7	lda #<1q	1147 dd 01 d0		cmp 5d001,x
		10b8 8d 14 03	sta 50314	114a b0 03		bcs t7
		10bb a9 10	lda #>1q	114c 9d 01 d0		sta 5d001,x
		10bd 8d 15 03	sta 50315	114f ad b3 11	t7	lda x2
		10c0 a9 00	lda #500	1152 dd 01 d0		cmp 5d001,x
		10c2 8d 12 d0	sta 5d012	1155 90 03		bcc t8
		10c5 58	cli	1157 9d 01 d0		sta 5d001,x
		10c6 60	rts	115a ad 10 d0	t8	lda 5d010
		10c7 ae af 11 iq	ldx y	115d 2d ba 11		and eo
		10ca a9 01	lda #501	1160 cd b2 11		cmp y1h
		10cc 2c 00 dc	bit 5dc00	1163 90 0e		bcc t9
		10cf d0 03	bne t1	1165 ad b1 11		lda y11
		10d1 de 01 d0	dec 5d001,x	1168 dd 00 d0		cmp 5d000,x

```

116b b0 06      bcs t9
116d 9d 00 d0    sta $d000,x
1170 4c 8b 11    jmp t10
1173 ad 10 d0    lda $d010
1176 7d ba 11    and ea
1179 cd ba 11    cmp ea
117c f0 10      beq t11
117e b0 0b      v2 bcs t10
1180 ad b4 11    v1 lda y21
1183 dd 00 d0    cmp $d000,x
1186 90 03      bcc t10
1188 9d 00 d0    sta $d000,x
118b 4c 31 ea    jmp $ea31
118e ad b5 11    t11 lda y2h
1191 c9 01      cmp #01
1193 f0 eb      beq v1
1195 ad 10 d0    lda $d010
1198 2d ba 11    and ea
119b cd ba 11    cmp ea
119e 4c 7e 11    jmp v2
11a1 78          ki sei
11a2 a9 31      lda #531
11a4 8d 14 03    sta $0314
11a7 a5 ea      lda #5ea
11a9 8d 15 03    sta $0315
11ac 58          cli
11ad 60          rts
11ae 00          x .byte 0
11af 00          y .byte 0
11b0 00          x1 .byte 0
11b1 00          y11 .byte 0
11b2 00          y1h .byte 0
11b3 00          x2 .byte 0
11b4 00          y21 .byte 0
11b5 00          y2h .byte 0
11b6 00          xx .byte 0
11b7 00          y1 .byte 0
11b8 00          yh .byte 0
11b9 00          zz .byte 0
11ba 00          eo .byte 0

```

#### A BASIC program:

```

10 SYS4096,0,149,80,270,
160:POKE4537,0
20 PRINT"<CLR;CTRL+2>":
POKE53280,2:POKE53281,6
30 PRINT"<HOME>Y:"PEEK
(53249)"<CRSR BAL>
X:"(PEEK(53264)AND1)*256+
PEEK(53248)"<CRSR BAL> "
40 PRINT"PRESS FIRE!"
50 IFPEEK(4537)>0THEN60
55 GOTO30
60 PRINT" T U Z:
Y:"PEEK(45341)"<CRSR BAL>
X:"PEEK(4536)*256+PEEK
(4535)"<CRSR BAL>
":GOTO30
70 SYS4513 REM MEGSZAKÍTÁS
NUKU

```

Gondolom segítség nélkül is ki fogjátok találni, hogy a <>-jelekbe zárt kifejező-

sek mit takarnak. A gépi részben a Ki címkeitől található programrész megszűn-  
teli a korlátozást és a sprite-kezelést, de a sprite-ot nem (!) lünettei el; ez program-  
ban még nagyon hasznos lehet. Assz'em,  
ezzel elég rendesen kiaknáztuk egy  
MOUSE POINTER lehetőségeit, úgy-  
hogy ezt a témát le is zárhatjuk.

-JOE-

## OSZTOTT RASZTERCSÍKOK #2

Gondolom, most mindenki továbblapoz,  
mert az egykori raszterosztáshoz hasonló  
(CoV 45) lammerságra számít. A múltkori  
proggit nem volt szándékomban berakni  
a rovatba, de olyan nagy volt a kavaro-  
dás, hogy mire feleszméltem, az anyag  
már a nyomdában volt. Az előző proggi  
határértéke ehhez képest exponenciál-  
isan a mínusz végtelenhez tart; magya-  
rul: ezt a programot már Ti is fel tudjátok  
használni, ráadásul egy sorban 7 külön-  
böző színt adunk a raszternek, akár a  
teljes képernyőre is ki lehet terjeszteni,  
maga a program jóval rövidebb, szóval  
sokkal jobb. A program végén található  
a színek (.byte), az Sx. sorban lévő szí-  
nek az x. oszlop színeit tartalmazza, ez-  
ek számát és a CPX-nél lévő értéket  
növelve növelhetjük függőleges irányban  
a raszter hosszát. Most lássuk a progra-  
mot:

```

*= $1000
SEI
LDA #57F
STA $DC0D
LDA #581
STA $D01A
LDA #<IR
STA $0314
LDA #>IR
STA $0315
LDA #540
STA $D012
LDA #50B
STA $D011
CLI
V1 JMP V1
IR INC $D019
LDX #50F
V3 DEX
BNE V3
NOP
NOP
V7 LDA S1,X
STA $D020
LDA S2,X
STA $D020
LDA S3,X
STA $D020
LDA S4,X
STA $D020

```

```

LDA S5,X
STA $D020
LDA S6,X
STA $D020
LDA S7,X
STA $D020
INX
CPX #10
BNE V2
LDA #500
STA $D020
JMP $EA7E

```

```

S1 .BYTE
9,2,8,10,7,1,7,10,8,7,9
S2 .BYTE
6,14,3,13,1,1,13,3,14,6
S3 .BYTE
11,12,15,7,1,1,7,15,12,11
S4 .BYTE
6,14,3,13,7,1,7,10,8,2,9
S5 .BYTE
11,12,15,7,1,7,13,3,14,6
S6 .BYTE
9,2,8,10,7,1,7,15,12,11
S7 .BYTE
1,11,12,15,1,15,12,11,1

```

Ja, ha eddig még nem írtam volna le va-  
lahol, az általam írt proggikban minden  
érték a leírtnak felel meg, tehát: # deci-  
mális, \$ hexadecimális; ugyan így a cím-  
zéseknél: \$ hexadecimális, ha nincs \$ jel,  
akkor decimális

-JOE-

## INTERLACE RASZTERCSÍKOK

Valójában ez nem is igazán INTER-  
LACE (már ha az INTERLACE-n a hálós összo-  
fűzésen alapuló színkeverést értjük),  
csak egy elég egyszerű trükk: egymás-  
hoz színárnyalatban közeli raszter-csíko-  
kat rakunk egymásra, így a két szín 'ke-  
veredéséből' hozhatunk létre új színár-  
nyalatokat. Persze az elléle színkeverés  
erősen korlátozott, például a fehér és a  
fekete valahogy nem akar összemenni...,  
de azért viszonylag sok szín keverhető  
ki vele. A proggiban a 3 szürke színből  
csinálunk 7-et, aránylag eltagadható, vil-  
logásmentos összeállításban; az összo-  
hasonlítás végett a program kirakja az  
eredeti szürke színekből összeállítható  
rasztercsíkokat is. Az egymásra másolan-  
dó színeket külön kell összeállítanunk, a  
proggi végén lévő S1 és S2 címkeitől  
kezdve. Akkor lássuk a macit:

```

*= $1000
SEI
LDA #57F
STA $DC0D
LDA #581
STA $D01A
LDA #51B

```

```

STA $D011
LDA #531
STA $D012
LDA #<11
STA $D314
LDA #>11
STA $0315
CLI
RTS
11 INC $D019
LDX #50F
V1 DEX
BNE V1
V3 LDA S1,X
STA $D020
STA $D021
LDY LP,X
V2 DEY
BNE V2
INX
CPX #20
BNE V3
LDA #500
STA $D020
STA $D021
LDA #<12
STA $0314
JMP SEA31
12 INC $D019
LDX #50F
V4 DEX
BNE V4
V5 LDA S2,X
STA $D020
STA $D021
LDY LP,X
V6 DEY
BNE V6
INX
CPX #20
BNE V5
LDA #500
STA $D020
STA $D021
LDA #<11
STA $0314
JMP SEA31

```

```

LP .BYTE
1,8,8,8,8,8,8,8
.BYTE
1,8,8,8,8,8,8,8
.BYTE
1,8,8,8,8,8,8,8
S1 .BYTE
0,11,0,11,12,12,15
.BYTE
12,12,11,0,11,0,0
.BYTE
0,11,12,15,12,11,0,0
S2 .BYTE
11,11,12,12,12,15,15
.BYTE
15,12,12,12,11,11,0
.BYTE
0,11,12,15,12,11,0,0

```

-JOE.

## RASTER-RUGÓ

A program egy 32 csíkból álló rasztersávot húz szél rugószerűen (és dinamikusán, tehát mindig visszapattan, rugózik) a teljes képernyőn. A proggi végén található BASIC rész állítja elő a RUGÓ SINUS adatait. Az időzítés elég szűl sikerüli, de még így is látványos. A raszter időzítésének egyébként van egy egyszerűbb módja, amelyet főleg a raszter-csíkoknál lehet jól hasznosítani. A RASTER-nek megfelelően kell függőleges irányban felgörgetni a sorokat; ha már itt tartunk, akkor kihasználnám az alkalmat, és először ezt mutatnám be, utána jöhet a RUGÓ.

Tehát a RASTER:

```

      IRQ INIT
      kb. $2D-n
      .
      .
      .
      IRQ INC $D019
      LDX #500
      VISSZA LDY SZIN,X
      STY $D020
      STY $D021
      LDA $D012
      AND #507
      ORA #510
      STA $D011
      NOP
      NOP
      INX
      CPX #AKÁRMENNYI
      BNE VISSZA
      .
      .
      .
      IRQ TOVÁBB
      .
      .
      .
      JMP SEA31
      SZIN .BYTE SZÍNÉRTÉKEK

```

Amin látható, ez csak egy sablon volt, az egyszerűség kedvéért. Akkor mesél következzen a RASTER-RUGÓ:

```

C000 .OPT 00,P
C000 ' = $C000
C000 78 SEI
C001 A9 7F LDA #57F
C003 8D 0D DC STA $DC0D
C006 A9 51 LDA #581
C008 8D 1A D0 STA $D01A
C00B A9 21 LDA #<1R
C00D 8D 14 03 STA $0314
C010 A9 C0 LDA #>1R
C012 8D 15 03 STA $0315
C015 A9 2D LDA #52D
C017 8D 12 D0 STA $D012
C01A A9 1B LDA #51B

```

```

C01C 8D 11 D0 STA $D011
C01F 58 CLI
C020 60 RTS
C021 EE 19 D0 IR INC $D019
C024 A2 0F LDX #50F
C026 CA V1 DEX
C027 D0 FD BNE V1
C029 BD 3A C0 V2 LDA C0,X
C02C 8D 20 D0 STA $D020
C02F 8D 21 D0 STA $D021
C032 EC 6A C0 LDY L0,X
C035 88 V3 DEY
C036 D0 FD BNE V3
C038 A9 06 LDA #500
C03A 8D 20 D0 STA $D020
C03D 8D 21 D0 STA $D021
C040 BC 00 C1 ER LDY $C100,X
C043 C8 11Y
C044 88 V4 DEY
C045 D0 FD BNE V4
C047 E0 00 CPX #500
C049 F0 0E BEQ T1
C04B AD 41 C0 LDA ER+1
C04E 18 CLC
C04F 69 D3 ADC #503
C051 8D 41 C0 STA ER+1
C054 A0 08 LDY #508
C056 88 TF DEY
C057 D0 FD BNE TF
C059 E8 T1 INX
C05A E0 20 CPX #520
C05C D0 CB BNE V2
C05E AD 41 C0 LDA ER+1
C061 35 SEC
C062 E9 61 SBC #561
C064 8D 41 C0 STA ER+1
C067 4C 31 EA RT JMP SEA31
C06A 0A 0A 0A 10
.BYTE10,10,10,10,10,10,10,10
C072 0A 0A 0A
.BYTE10,10,10,10,10,10,10,10
C07A 0A 0A 0A
.BYTE10,10,10,10,10,10,10,10
C082 0A 0A 0A
.BYTE10,10,10,10,10,10,10,10
C08A 01 0F 0C CD
.BYTE1,15,12,11,6,14,3,13
C092 01 0D 03
.BYTE1,13,3,14,6,11,9,2
C09A 06 0A 07
.BYTE6,10,7,1,7,10,8,2
C0A2 09 0B 05
.BYTE9,11,5,13,3,14,6,1

```

```

100 FORI=OTO180STEP180/288
110 POKEI*288/180+49408,
SIN(I/180*1)*64
120 NEXT

```

-JOE.

## SCREEN-SCROLL

A proggi elég egyszerű, mégis hasznos dolgot valósít meg: a teljes képet alulról felfelé beúsztatja a képernyő-

re, a sorok másolatása nélkül). Kis változtatással el lehet érni (nektek is legyen egy kis dolgotok), hogy a képet az alsó keret mögött tartsa, amíg egy jelzőt meg nem változtattok, így ott el lehet intézni a színezéseket, kifrásokat, és mindez nem látszik egy pillanatra sem a képernyőn. Tehát a program:

```

      *- $1000
      JMP K2
ST     SEI
      LDX #S01
      STX $D01A
      DEX
      STX $DC0E
      LOA #S2D
      STA $0012
      LDA #<IR
      STA $0314
      LDA #>IR
      STA $0315
      CLI
      RTS
K2     LDA #S00
      STA $D020
      STA $D021
      JSR $E544
CK     LDA S2
      BEQ VI
      JSR $FFD2
      INC CK+1
      JMP CK
VI     JSR $FFE4
      BEQ VI
      JMP ST
IR     INC $D019
      LOX SM
      LDY SM
V2     LDA $D012
V1     CMP $D012
      BEQ V1
      AND #S07
      ORA #S10
      STA $D011
      DEY
      BNE V2
      DEX
      BNE T1
      LDA #S01
      STA $DC0E
      LDA #SF0
      STA $D01A
      LDA #S31
      STA $0314
      LDA #SHA
      STA $0315
      LDA #S1B
      STA $0011
T1     STX SM

```

```

SM     JMP $EA31
SZ     .BYTE SC7
      .TEXT "THIS
      LITTLE ROUTINE
      WRIT"
      .TEXT "TEN BY JOE
      FOR "
      .TEXT "
      COMMODORE VILAG!"
      .BYTE 13
      .TEXT "PRESS ANY
      KEY FOR SCRE"
      .TEXT "EN-
      SCROLLING"
      .BYTE 0

```

Egyébként bármely progginál, amely a képernyősorok helyzetét a RASTER segítségével változtatja, azoknál bármelyik képernyővel (HIRES, MULTI stb.) eljátszhatjuk ugyanazt, ott is tökéletesen működni fog (ez a rutin főleg MULTI képnél hasznos).

-JOE-

## A SINUS

Sok szó esett már midentéle szinuszos effektről (ha még nem, akkor majd fog), amelyeket legtöbbször a BASIC SIN(x) és a COS(x) függvények segítségével állítanak elő. Most nem akarom onnan kezdeni a magyarázatot, hogy mi a szinusz: akl ilyesmivel foglalkozik az többnyire már úgyis tudja, a lényeg az, hogy szinusszal és koszinusszal tudjuk leírni egy kör, ellipszis, vagy valamilyen görbe pontjait. A SIN(x) és a COS(x) függvényekben az X érték az a szög radiánban (ezt is ismeri mindenki? 1 fok=π/180 rad), amelynek a szinuszára kíváncsiak vagyunk, ugyan így a koszinuszánál. A kapott értékek tulajdonképpen a görbe egy adott pontjának egy XP:YP pontra vonatkoztatott X,Y koordinátái. Ezeket az értékeket össze-vissza szorozgatva nagyíthatjuk (ami szükséges is), nyújthatjuk X és Y irányba, és még sok szép dolgot művelhetünk velük. A most következő proggal egy univerzális szinuszprogram (hű, micsoda szöveg), amely tartalmazza egy szebb szinuszmozgás előállításához szükséges dolgokat. Most lássuk a proggit, ulána a magyarázatot:

```

10 KS=0:VS=360:FS=0:SP=2
15 MH=256:MX=24576:MY=24832

```

```

20 XR=40:YR=20:XP=160:
  YP=100:XH=1:YH=1
25 HIRES: CLEAR
30 LP= (VS-KS)/MH
35 PL=1/LP
40 P=π/180
45 FOR I=KS TO VS STEP
  LP+SP
50 X=COS(XH*P*I+P*FS)*XR+XP
55 Y=SIN(YH*P*I+P*FS)*
  YR+YP
60 DOT X,Y
65 POKE MX+PL*I-I*SP,X
70 POKE MY+PL*I-I*SP,Y
75 NEXT

```

A szinusz vonalat legjobban egy BASIC bővítővel követhetjük nyomon, amellyel a grafikus képernyőre rajzoljuk a bejárt útvonalat (látod DoT, innen sem maradtál ki). A proggi elején lévő változókkal állíthatjuk be a nekünk megfelelő szinuszgörbe tulajdonságait, ami a memória meghatározott részére kerül lementésre. A változók jelentése a következő:

**KS:** A görbe kezdő szögértéke fokban.  
**VS:** A görbe végződő szögértéke fokban.  
**FS:** Ezt a változót csak azért tettem bele, mert ezzel érhető el az a sok demóban előforduló 'korongmozgás', az érték növelésével egyre nagyobb szögben fordul el pl. egy ellipszis a saját tengelye körül, (térbeli) 'korongmozgást' idézve elő.  
**SP:** Szinuszsög lépésköze fokban; sebesség.  
**MX:** Memóriaterület kezdőcíme, amelyre az X-koordináták kerülnek lementésre.  
**MY:** Memóriaterület kezdőcíme, amelyre az Y-koordináták kerülnek lementésre.  
**MH:** Memóriaterület hossza, amelyre a teljes szinuszt a proggi automatikusan beosztja.  
**XR:** Kör vagy ellipszis X-irányú sugarának hossza.  
**YR:** Kör vagy ellipszis Y-irányú sugarának hossza.  
**XP:** (nem, ez nem experience point) A kör vagy ellipszis középpontjának X-koordinátája.  
**YP:** A kör vagy ellipszis középpontjának Y-koordinátája.  
**XH:** Az érték az mutatja, hogy a kör vagy ellipszis hányszor legyen 'megcsavarva' az X-tengely körül.

YH: Ez az érték pedig az Y-tengely körüli 'megcsavarást' jelenti.

A 25-ös és a 60-as sorok elhagyásával simán BASIC-ből is futtatható a proggi.

Ha az MY után nem címet, hanem MX+MH-1 írunk, akkor a teljes szinuszt egy tömbben kapjuk meg (MX-től MX+2\*MH-ig). Ja, és a program lefutása után ne felejtjük el a szinuszmemóriaterületét lementeni...

-JOE-

## SINUSRASTER

Ez a proggi tulajdonképpen csak be-mutató, de kis átalakítással saját programban is használható lesz. A program 0-255 db, egyenként 8 rasztersoros rasztersávot mozgat SINUS hullámban a képernyőn, közben minden sáv még a saját tengelye körül is forog. A programban lehetőség nyílik a rasztersávok számának és távolságának változtatására:

F1 - Sávok számának növelése

F3 - Sávok távolságának növelése

F5 - Sávok távolságának csökkentése

F7 - Sávok számának csökkentése

Most nézzük a programot:

```

C000      OPT 00
C000      *- SC000
C000 18      SET
C001 A9 7F      LDA #57F
C003 8D 0D DC      STA $DC0D
C006 A9 81      LDA #581
C008 8D 1A D0      STA $D01A
C00B A9 26      LDA #1<IR
C00D 8D 14 03      STA $0314
C010 A9 C0      LDA #>IP
C012 8D 15 03      STA $0315
C015 A9 31      LDA #531
C017 8D 17 D0      STA $D017
C01A A9 1B      LDA #1B
C01C 8D 11 D0      STA $D011
C01F 58      CLI
C020 20 44 E5      JSR $E544
C023 4C A6 C0      JMP PR
C026 EE 19 D0 1R      INC $D019
C029 A2 0F      LDX #30F
C02B CA      L1 DEX
C02C D0 FD      BNE L1
C02E 85 D8 C0 L3      LEA CO,X
C031 9D 21 D0      STA $D021
C034 8D 20 D0      STA $D020
C037 BC 38 C1      LDY LO,X

```

```

C03A 88      L2 DEY
C03B D0 FD      BNE L2
C03D E8      INX
C03E ED 60      CPX #560
C040 D0 EC      BNE L3
C042 A9 00      LDA #500
C044 8D 20 D0      STA $D020
C047 8D 21 D0      STA $D021
C04A 20 92 C0      JSR SZ
C04D 20 53 C0      JSR 7L
C050 4C 31 EA      JMP SEA31
C053 A9 00      TL LDA #500
C055 A2 5F      LDX #55F
C057 9D E8 C0 Y2      STA CO,X
C05A CA      DEX
C05B 10 FA      BPL Y2
C05D EE 6A C0      INC A0+1
C060 AD 6A C0      LEA A0+1
C063 8D D7 C0      STA XX
C066 AE D5 C0      LDX SM
C069 AC 00 C2 A0      LDY $C200
C06C 8E D4' C0      STX YY
C06F A2 0A      LDX #50A
C071 BD 98 C1 A3      LEA SM,X
C074 99 D8 C0      STA CO,Y
C077 C8      INY
C078 CA      DEX
C079 10 F6      BPL A1
C07B AD 6A C0      LEA A0+1
C07E 16      CLC
C07F 8D D6 C0      ADC PL
C082 8D 6A C0      STA A0-1
C085 AE D4 C0      LDX YY
C088 CA      DEX
C089 10 EE      BPL A0
C08B AD D7 C0      LEA XX
C08E 8D 6A C0      STA A0+1
C091 6C      RTS
C092 AC 95 C1 SZ      LDY SZ
C095 A2 00      LDX #500
C097 8D 99 C1 VV      LEA SM+1,X
C09A 9D 98 C1      STA SM,X
C09D E8      INX
C09E ED 09      CPX #509
C0A0 D0 F5      BNE VV
C0A2 8C A1 C1      STY SM+3
C0A5 60      RTS
C0A6 20 E4 FF PR      JSR $FFEE4
C0A9 C9 85      CMP #585
C0AB F0 CF      BEQ CP
C0AD C9 88      CMP #588
C0AF F0 11      BEQ CM
C0B1 C9 86      CMP #586
C0B3 F0 13      BEQ TF
C0B5 C9 87      CMP #587
C0B7 F0 15      BEQ TM
C0B9 4C A6 C0      JMP IR
C0BC EE D5 C0 CF      INC SM
C0BF 4C A6 C0      JMP PR
C0C2 CE D5 C0 CM      DEC SM
C0C5 4C A6 C0      JMP PR
C0C8 EE D6 C0 TF      INC PL
C0CB 4C A6 C0      JMP PP
C0CE CE D6 C0 TM      DEC PL
C0D1 4C A6 C0      JMP PR
C0D4 00      YY .BYTE0
C0D5 04      SM .BYTE4
C0D6 0F      PL .BYTE15

```

```

C0D7 00      XX .BYTE0
C0D8 00 00 00 C0      .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C0E0 00 00 00      .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C0E2 00 00 00      .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C0F0 00 00 00      .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C0F8 00 00 00      .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C100 00 00 00      .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C108 00 00 00      .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C110 00 00 00      .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C118 00 00 00      .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C120 00 00 00      .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C128 00 00 00      .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C130 00 00 00      .BYTE0,0,0,0,0,0,0,0
C138 01 0F 08 LD      .BYTE1,8,8,8,8,8,8,8
C140 01 08 08      .BYTE1,8,8,8,8,8,8,8
C148 01 08 08      .BYTE1,8,8,8,8,8,8,8
C150 01 08 08      .BYTE1,8,8,8,8,8,8,7
C158 01 07 08      .BYTE1,7,8,8,8,8,8,8
C160 01 07 08      .BYTE1,7,8,8,8,8,8,8
C168 01 07 08      .BYTE1,7,8,8,8,8,8,8
C170 01 07 08      .BYTE1,7,8,8,8,8,8,8
C178 01 06 08      .BYTE1,6,8,8,8,8,8,8
C180 01 06 08      .BYTE1,6,8,8,8,8,8,8
C188 01 06 08      .BYTE1,6,8,8,8,8,8,8
C190 01 07 08      .BYTE1,7,8,8,8,8,8,8
C198 C6 0E 03 SH      .BYTE6,14,3,13,7,1,7,13,3,14,6

```

Most pedig a SINUS adatai következnek:

\*=\$C200

```

.byte $28,$28,$29,$2a,$2e,$2e
.byte $2d,$2e,$2f,$30,$31,$32
.byte $33,$34,$35,$36,$37,$38
.byte $39,$39,$3a,$3b,$3c,$3d
.byte $3e,$3e,$3f,$40,$41,$42
.byte $42,$43,$44,$44,$45,$46
.byte $46,$47,$48,$48,$49,$49
.byte $4a,$4a,$4b,$4b,$4c,$4c
.byte $4c,$4d,$4d,$4d,$4e,$4e
.byte $4e,$4e,$4f,$4f,$4f,$4f
.byte $4f,$4f,$4f,$4f,$4f,$4f
.byte $4f,$4f,$4e,$4e,$4e,$4e
.byte $4d,$4d,$4d,$4c,$4c,$4b
.byte $4b,$4a,$4a,$49,$49,$48
.byte $48,$47,$47,$46,$45,$45
.byte $44,$43,$43,$42,$41,$40
.byte $40,$3f,$3e,$3d,$3c,$3c
.byte $3b,$3a,$39,$38,$37,$36
.byte $35,$34,$34,$33,$32,$31
.byte $30,$2f,$2e,$2d,$2c,$2b
.byte $2a,$29,$28,$27,$26,$25
.byte $24,$23,$22,$21,$20,$1f
.byte $1e,$1d,$1c,$1b,$1b,$1a
.byte $19,$18,$17,$16,$15,$14
.byte $13,$13,$12,$11,$10,$0f
.byte $0f,$0e,$0d,$0c,$0c,$0b
.byte $0a,$0a,$09,$08,$08,$07
.byte $07,$06,$06,$05,$05,$04
.byte $04,$03,$03,$02,$02,$02
.byte $01,$01,$01,$01,$00,$00
.byte $00,$00,$00,$00,$00,$00

```



```

.byte $00,$00,$00,$00,$00,$00
.byte $00,$00,$00,$00,$01,$01
.byte $01,$01,$02,$02,$02,$03
.byte $03,$03,$04,$04,$05,$05
.byte $06,$06,$07,$07,$08,$09
.byte $09,$0a,$0b,$0b,$0c,$0d
.byte $0d,$0e,$0f,$10,$11,$11
.byte $12,$13,$14,$15,$16,$16
.byte $17,$18,$19,$1a,$1b,$1c
.byte $1d,$1e,$1f,$20,$21,$22
.byte $23,$24,$25,$26,$27,$27

```

-JOE-

## SZÁMKIÍRATÁS

Programozás során gyakran szembekerülhetünk azzal a problémával, hogy számokat kell kiírunk decimális, hexadecimális, vagy bináris formában. Ezzel a kis programmal azoknak szeretnék segítséget nyújtani, akiknek nem sikerült megbirkózni a feladattal. A progglban külön van választva mindhárom kiírási mód, így tetszés szerint könnyen kiemelhetők. Előbb lássuk a rutint, utána jön a magyarázat:

\* \$1000

```

1000 A2 00      LDX #500
1002 BE 20 D0    STX $D020
1005 BE 21 D0    STX $D021
1008 E8          INX
1009 BE B6 02    STX $02B6
100C 70 44 E5    JSR $E544
100F 20 1D 10    JSR DECIMAL
1012 20 2D 10    JSR HEXADEC
1015 20 6C 10    JSR BINAR
1018 A9 0D      LDA #13
101A 4C D2 FF    JMP $FFD2
; A' la design

```

;

```

101D A9 A9      DECIMAL LDA #<DC
101F AD 10      LDY #>DC
1021 20 1E AB    JSR $AB1E
;Szöveg kiírása
1024 AE A9 10    LDX SZAM
1027 AD AA 10    LDA SZAM+1
102A 4C CD BD    JMP $BDCD
;Decimális szám kiírása

```

```

102D A9 C1      HEXADEC LDA #<HX
102F AD 10      LDY #>HX
1031 20 1E AB    JSR $AB1E
;Szöveg kiírása
1034 AD AA 10    LDA SZAM+1
1037 29 F0      AND #5F0
1039 4A          LSR A
103A 4A          LSR A
103B 4A          LSR A
103C 4A          LSR A
103D AA          TAX

```

```

103F BD 07 11    LDA HEX,X
1041 2D D2 FF    JSR $FFD2
;Első hexadecimális számjegy kiírása
1044 AD AA 10    LDA SZAM+1
1047 29 0F      AND #50F
1049 AA          TAX
104A BD 07 11    LDA HEX,X
104D 2D D2 FF    JSR $FFD2
;Második hexadecimális számjegy kiírása

```

```

;
;Innentől ugyanaz mint az
;előző csak a másik byte-ra
;

```

```

1050 AD A9 10    LDA SZAM
1053 29 F0      AND #5F0
1055 4A          LSR A
1056 4A          LSR A
1057 4A          LSR A
1058 4A          LSR A
1059 AA          TAX
105A BD 07 11    LDA HEX,X
105D 2D D2 FF    JSR $FFD2
;Harmadik hexadecimális számjegy kiírása

```

```

1060 AD A9 10    LDA SZAM
1063 29 0F      AND #50F
1065 AA          TAX
1066 BD 07 11    LDA HEX,X
1069 4C D2 FF    JMP $FFD2
;Negyedik hexadecimális számjegy kiírása

```

```

106C A9 D9      BINAR  LDA #<BF
106E AD 10      LDY #>BF
1070 20 1E AB    JSR $AB1E
;Szöveg kiírása
1073 AD AA 10    LDA SZAM+1
1076 AD 08      LDY #508
1078 0A          V1     ASL A
1079 AA          TAX
107A 90 05      BCC T1
107C A9 31      LDA #11
107E 4C 83 10    JMP T2
1081 A9 30      T1     LDA #0
1083 20 02 FF    T2     JSR $FFD2
;Egy bit kiírása

```

```

1086 5A          TXA
1087 88          DEY
1088 D0 EE      BNE V1

```

```

;
;Innentől ugyanaz mint az
;előző csak a másik byte-ra
;

```

```

108A A9 F0      LDA #<BA
108C AD 10      LDY #>BA
108E 20 1E AB    JSR $AB1E
;Szöveg kiírása
1091 AD A9 10    LDA SZAM
1094 AD 08      LDY #508
1096 0A          V2     ASL A
1097 AA          TAX
1098 90 05      BCC T3
109A A9 31      LDA #11

```

```

109C 4C A1 10    JMP T4
109F A9 3D      T3     LDA #0
10A1 2D D2 FF    T4     JSR $FFD2
;Egy bit kiírása
10A4 8A          TXA
10A5 88          DEY
10A6 D0 EE      BVE V2
10A8 60          RTS
10A9 39 30      SZAM  .WORD 12345
;A kiírandó szám decimális alakban
10AB            DC      .TEXT "Decimális
                        érték"
10C0 00          .BYTE 0
10C1 0D          HX     .BYTE 13
10C2            .TEXT
                        "Hexadecimális érték. 4"
10D8 00          .BYTE 0
10D9 0D          BF     .BYTE 13
10DA            .TEXT "Bináris
                        első byte: "
10EF 00          .BYTE 0
10F0 0D          BA     .BYTE 13
10F1            .TEXT "Bináris
                        második byte: "
1106 00          .BYTE 0
1107            .TEXT
                        "0123456789ABCDEF"

```

Tehát, amint látjátok, a decimális számokat a legegyszerűbb kiíratni, csak be kell állítani az X/A mutatót a szám kezdőcímére, és meg kell hívni a direkt erre a célra megírt ROM rutint. A hexa szám kiírása ennél már bonyolultabb, itt egy táblázatra van szükségünk, amelyben a hexa számjegyeket tároljuk. A kiírás lényege, hogy egy byte alsó négy és felső négy bitjét külön vizsgáljuk úgy, hogy mindkettőnek 0-15 értéket 'rendelkézzünk' (ezért kell a felső négy bitet eltolni az alsó helyére), és ennek megfelelő értéket olvasunk ki a táblázatból, amely így 0-F lesz. A bináris számoknál megint más módszert kell alkalmaznunk: a szám egyes bitjeit egy 8-as ciklussal sorra kitöljük a byte bal oldalán, így a kicsúszó bit a CARRY-be kerül. Tehát elég ciklusonként a CARRY-t figyelni, ez alapján könnyű eldönteni, hogy 0-át vagy 1-gyet kell kiírunk, itt is megismételjük a mókát a másik byte-tal is.

Ja, aki még nem vette volna észre, annak elárulom, hogy a proggi 16 bites számra vonatkozott (2x8 bit, bár a binárisat külön írtam), ez a legtöbb esetben elég szokott lenni.

-JOE-

# AMIGA FELHASZNÁLÓI ROVAT

Halálhó mindenkinek, mondaná Csika, ha ő vezetné az Amiga felhasználói rovatot, azonban Tisztelt Hölgyeim és Uraim, és nem utolsó sorban Tisztelt Amiga Tábor! Nekem jutott az a meg-tisztelő feladat, hogy ezennel beje-lentsem: CSIKA ELADTA AZ AMIGÁJÁT és PC-t vett. Sajnos ilyen-ldők járnak. Hétről-hétre kapom az újabb és újabb híreket arról, hogy már megint eladta valaki a jó öreg Amigáját azok közül, akik az elmúlt években számítottak valamit az Amiga scene-n. Leginkább az dőb-bentelt meg, hogy a jó öreg ASTER és csapata is megvált kedvenc harci eszközétől, ettől függetlenül nem ret-tenti őket vissza semmi attól, hogy esetleg átvegyék tőlem eme rovat vezetését, annál is inkább, mert vé-leményem szerint sokkal nagyobb gyakorlati tapasztalattal rendelkeznek, mint én, s mint nem utolsó sorban CSIKA bátyó, na de ezt hagyjuk. Szó-val lehet, hogy legközelebb már Aster nyomja itt a sódert, mindenestre nem ártana, ha megírnátok, milyen infokról olvastátok szívesen ezeken az oldalakon (mert nem szeretnénk újabb 25 részen át taglalni bizonyos Lay féle wincsvédelmek titkait...).

Elsőként egy gyorslistát közlök, amelyben felsorolom azon cégeket, akik még "esetleg" hajlandók Amigára fejleszteni, vagy átiratokat küldeni. Többségük német, de azért még akad amerikai és angol cég is szép számmal. Lássuk:

21st Century Entertainment, ACT Electronics, Action 16, Activision, Amiga Oberland, Amiga Technologies, APC&TCP, Arcane Ltd., Arxon, Ascon, Barlage Computer, Attic, Black Legend, Blue Byte Software, Byte Express, CD Ltd., CHS Service, Compedo GmbH, Digi Pro Europe, DMV Daten, Verlag GmbH, Dr.Zellmer GmbH, Eagle Computer, EDV Service, Electronic Arts, Electronic Design, Empire, First Software, Fischer Software, Flair Software, Gametek, Gehrike Software, Graftgold, GTI Greenvillage Ikarion, Int.Ltd., Hamma GmbH,

Hepp Computer, Hirsch & Wolf, HK Computer, Ikarion, Inlogrames, Irsee Soft, Korona Soft, MegArt, M-Tec Design, M.O.M. Computer, Maxon, Media Systems, Microprose, Micronic, MS Macro System, Multi Rak, NEO, New World Computing, PD Support, Phase 5, Point Computer, Prism Leisure, proDAD, R2/B2 Computer, Rasputin, RBM Computer, Skidmarks, Softgold, Software 2000, Sunflowers, Team 17, TGV Haupt, TKR GmbH, Triple-S, US Gold, View Com, Village Tronic, Warner Interactive Ltd.

A '95 Nyári Különszámban közölt Zene-lejátszók, ill. szerkesztők témájában jött pár levél, némi kiegészítés és pár kérés. Leginkább abban kértek a segítségünket, hogy írjuk meg 1-2 cég, vagy csapat címét, akiktől konkrét info beszerezhető lenne adott zenei programok témájában. Nos, így gyors kutyafuttában csak egy párat tudtam begyűjteni a hivatalosak közül:

ABF COMPUTER, Pf: 400143, D-70401 Stuttgart, Germany (Octamed, Octamed Professional)

AEGIS DEVELOPMENT, 2115 Pico Blvd., Santa Monica, CA 90405, USA (AudioMaster, SONIX)

BLANK SOFTWARE, 1477 Folsom, San Francisco, CA 94103, USA (Sound Lab)

BROWN-WAGH Publishing, 16795 Lark Ave., Suite 210, Los Gatos, CA 95030, USA (MIDI Magic)

CREATIVE Microsystems, 10110 SW Nimbus, #B-1, Portland, OR 97223, USA (MIDI-1)

DIEMER Development, 12814 Landale St., Studio City, CA 91604, USA (MIDI VU)

DR.T'S MUSIC Software, 220 Boylston St., Suite 306, Chestnut Hill, MA 02167, USA (MIDI Recording Studio, Amiga Sequencer)

ELECTRONIC ARTS, 1820 Gateway Dr., San Mateo, CA 94404, USA (Deluxe Music, Instant Music)

HAITEX Resources, 208 Carrollton Park, Suite 1207, Carrollton, TX 75006, USA (ADRUH)

INFINITY Software, 1144 65th St., Suite C., Emeryville, CA 94608, USA (HotLicks)

INTELLIGENT Music, 116 N.Lake Ave., Albany, NY 12206, USA (M for the Amiga)

MEDIAGENIC, 3885 Bohannon Dr., Mento Park, CA 94025, USA (Music Studio)

NEW WAVE Software, P.O.Box. 438., St.Clair Shores, MI 48080, USA (Dynamic Drums, Dynamic Studio)

THE OTHER GUYS, P.O.Box. H., Logann, UT 84321, USA (Synthia)

PRECISION, 8404 Sterling St., Suite A., Irving, TX 75063, USA (Pro Sound Designer)

A lista koránt sem teljes és csak hivatalos zenei software-ek kiadóinak címeit tartalmazza. Azért ez is valami, mindenesetre gyűjtögetünk tovább

És akkor a címeznél maradva. Többen kérték, hogy írjunk le pár külföldi, de azért itthonról viszonylag könnyen elérhető címet, ahol még nagy Amiga software, ill. hardware választékot találhattok. Nos, egy házzal arrébb, vagyis Ausztriában tudok egy tuti címet, ez Graz-ban van:

PRD System Computersysteme, Merangasse 32, A-8010, Austria

No persze, ha valaki nem röstell kicsit többet utazgatni, ajánlhatok egy dél-német üzletet is, ez Münchenben van:

CDMPUTER CDRNER Micky Wennatz, Albert Rosshaupler Strasse 108, 81369 München, Germany

Mások az iránt érdeklődtek, hogy tudjuk-e jelenleg is aktív külföldi, pl. szomszédos országbeli Amiga klubok címét, esetleges kapcsolatfelvétel céljából. Nos, ismét osztrák és német címekkel szolgálhatok:

GALACTIC Friendship, c/o Mario Nausch, Schmalzholergasse 20/12, A-1060 Wien, Austria

**THE FREAKS,** c/o Lidwina Koglbauer, Starheimberggasse 60, A-2700 Wiener Neustadt, Austria

**AMIGA CLUB 2000,** c/o Andre Guger, Hauptstrasse 24, A-4432 Ernsthofen, Austria

**AMIGA CLUB München e. V.,** Postfach, 100130, D-80075 München, Germany

Most egy kis áttekintést adok arról, hogy mi jelent meg Amigára mostanában a felhasználói programok területén:

#### **AdressMaster 2.0**

Ez egy szuper kis adatbázis-kezelő, intelligens modem kezeléssel támogatva.

Készítője: Jan Geissler

min.OS: 2.X

RAM: 0.5 MB

#### **Datenbank 2.3**

Végül is nem is játék és nem is felhasználói program, Gyakorlatilag egy cheat machine, amely legalább 10.000 játékhoz közöl könnyítéseket.

Kiadó: APC&TCP

min.OS: 1.3

RAM: 0.5 MB

#### **LZX 1.01**

Ez egy új shareware tömörítő, amelyre igen csak érdemes lesz áttérni az LHA-ról. Speciális verziói jelentek meg 68000, 68020 és 68040-es gépekre.

Kiadó: Nordlicht

#### **Jukebox**

Egy shareware Audio-CD lejátszó proggy mindazoknak, akik rendelkeznek CD meghajtóval. A képernyőn minden gombot és adatot megjelenít, ami egy hagyományos CD lejátszótól elvárható.

Készítője: F.J.Reichert

min.OS: 1.2

RAM: 1 MB

#### **Text Plus Professional 5.01**

Szövegszerkesztő, elsősorban gyors szövegleldolgozásra.

Készítő: Martin Stepler

min.OS: 2.x

RAM: 2 MB

#### **Final Writer 3**

Szövegszerkesztő, mely egyes funkcióit még egy DTP program is megiri-

gyelhetné.

Kiadó: Amiga Oberland

min.OS: 2.x

RAM: 1.5 MB

#### **Word Worth 3.1**

Szövegszorkesztő, melyet használva igen gyorsan helyezhetünk el egyszerű ábrákat szövegünkben.

Kiadó: Krieger, Zander & Partner

min.OS: 2.x

RAM: 2 MB

#### **GoldEd Pro**

Igen hatékony, de nagyon egyszerűen kezelhető szövegszerkesztő.

Készítője: Dietmar Ellert

min.OS: 68000 - 2.x, 68020 - 3.x

RAM: 68000 - 1 MB, 68020 - 2 MB

#### **RO**

Igen kiváló shareware adatmanager és disk kezelő programcsomag, amolyan Norton utánzat Amiga módra.

Készítője: Oliver Rummeyer

min.OS: 2.x

#### **AF Copy 4.3**

Mint az előző, csak más köntösben

Készítője és forgalmazója: Hydra/Tension/LSP

min OS: 2.x

#### **Browser II, V3.0**

Ugyancsak színvonalas shareware adatmanager, pull-down menüvel tarkítva.

Készítője: Sylvian Rougier

min.OS: 2.x

#### **Octamed Professional 6.0**

A népszerű zoneszerkesztő- és lejátszó legújabb verziója további bővítéseket tartalmaz, pl. felismeri a MAUD, AIFF és WAVE Sample formátumokat is, jelen van a MIDI támogatás, megfelelő hangjegy-kijelzés, Sample-Editor, Sound-Synthesis lehetőség, Toccata támogatás, Online-help, no és persze van belőle angol, de inkább német verzió is.

Kiadó: ABF Computer, Pf: 400143, D-70401 Stuttgart, Germany

min.OS: 2.04

RAM: 1 MB

#### **Siegfried Copy 1.6**

Ez a nyár elején startolt másoló igen hamar rádőbbsentette a mellé elbaltagókat, hogy nagyon gyorsan érdemes áttérni a használatára. Az IBM

és Atari ST formátummal való kompatibilitáson túlmenően a modem kezelésén át lekezezi az LHA, DMS és ZIP és Zoo file-okat is.

Kiadó: Siegfried Soft

min.OS: 1.3

RAM: 0.5 MB

#### **Super Duper 3.13**

Ennek elődjéről már csacsogott valamit Jean bácsi a CoV 1993/94-es, de lehet hogy a '92-es Évkönyvben. Nagyon egyszerű és könnyű kezelhetősége miatt arat sikert az Amiga felhasználók között

Készítője: Sebastiano Vigna

Kiadó: Nordlicht

min OS: 2.x

#### **Picture Manager 2.0**

Számos megoldással találkoztunk már arra nézve, hogy azt a rengeteg képet, ami az Amigánk winscijén található, megfelelően rendezhessük, nézegethessük, formátumát módosíthassuk stb. Nos, az Irsee-Soft legújabb programja igen kiváló a maga nemében. A hagyományos IFF garlikák, JPEG, vagy GIF támogatla animációk mellett támogatja a Kodak Photo-CD formátumot, s persze bármiről bármire hajlandó konvertálni. A Turbo-Print 4.0 kiegészítő program segítségével kedvünkre nyomtathatjuk az állományt nyomtatóra, avagy akár el-FAXolhatjuk a barátunknak modernen keresztül.

**Akkor most jön egy egyszerű programozói fogás,** csak azért mert sokan sírtatok, hogy valami egyszerűbb demonstrációkkal is foglalkozhatnánk.

Kék, narancssárga, fehér és fekete. Az Amiga tulajdonosoknak ismerősek ezek a színek, amelyek az alap Workbench színei. Nagyon egyszerű módszerrel azonban megváltoztathatjuk ezeket a színeket, pontosabban kiegészíthetjük további négygel, így a Workbench-ben már 8 színt elvezethetünk. A színbővítés némileg csökkent a rendelkezésünkre álló szabad memóriaterület nagyságát, így ha szükségünk van erre is, maradjunk az eredeti állapotnál.

A mellékelt programok használata nagyon egyszerű. A Colorbench segítségével átváltunk a 8 színű módba, míg a Normalbench visszaállítja az eredeti állapotot.

Etőszőr közöljük a Benchmark Modula-2-ben készült forráskódot, ezt követően a Lattice-C-ben készült kódot. A kódokat megfelelően befordítva a rutinok futtatása nagyon egyszerű:

CLI után

```
RUN COLORBENCH, vagy
RUN NORMALBENCH.
```

### COLORBENCH - Modula-2 szerint

MODULE Colorbench

```
FROM Intuition IMPORT
  OpenWorkBench,
  ScreenPtr, RemakeDisplay;
FROM Graphics IMPORT BitMapPtr;
FROM Rasters IMPORT AllocRaster;
FROM SYSTEM IMPORT BYTE;
FROM Bit IMPORT BitClear;
BitClearFlagSet;
```

CONST

```
NormalBitFlags =
  BitClearFlagSet(0);
```

VAR

```
Scr: ScreenPtr;
bm: BitMapPtr;
I: CARDINAL;
```

BEGIN

```
Scr := OpenWorkBench();
WITH Scr^ DO
  bm := RastPort.BitMap;
  WITH bm^ DO
    IF CARDINAL(Depth)=2 THEN
      Planes[2] :=
        AllocRaster(Width,Height);
      BitClear(Planes[2],Width DIV
        8 * HEIGHT,
        NormalBitFlags);
      Depth := BYTE(3);
    END;
  END;
END;
RemakeDisplay;
END Colorbench.
```

### NORMALBENCH - Modula-2 szerint

MODULE Normalbench

```
FROM Intuition IMPORT
  OpenWorkBench,
  ScreenPtr, RemakeDisplay;
FROM Graphics IMPORT BitMapPtr;
FROM Rasters IMPORT FreeRaster;
FROM SYSTEM IMPORT BYTE;
```

VAR

```
Scr: ScreenPtr;
bm: BitMapPtr
```

BEGIN

```
Scr := OpenWorkBench();
WITH Scr^ DO
  bm := RastPort.BitMap;
  WITH bm^ DO
    IF CARDINAL(Depth)=3 THEN
      FreeRaster(Planes[2],Width,Height);
      Depth := BYTE(2);
    END;
  END;
END;
RemakeDisplay;
END Normalbench.
```

### COLORBENCH - C nyelvű rutin

```
#include <intuition/intuition.h>
```

```
struct Screen *Scr;
struct BitMap *bm;
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct GfxBase *GfxBase;
```

```
#define WIDTH Scr->Width
#define HEIGHT Scr->Height
#define DEPTH bm->Depth
```

void main()

```
{
  if((IntuitionBase = (struct
    IntuitionBase *)
    OpenLibrary("intuition.library",
    32)) ==
    NULL)
    exit(100);
```

```
if((GfxBase = (struct GfxBase *)
    OpenLibrary("graphics.library",
    32)) ==
    NULL)
    exit(200);
```

```
Scr = (struct Screen
*)OpenWorkBench();
if(Scr == NULL)
    exit(300);
```

```
bm = Scr->RastPort.BitMap;
```

```
if(DEPTH == 2)
{
  bm->Planes[2] = (PLANEPTR)
    AllocRaster(WIDTH, HEIGHT);
  BitClear(bm->Planes[2], WIDTH
  / 8 *
    Height, 0);
  DEPTH = 3;
```

RemakeDisplay();

```
}
CloseLibrary(GfxBase);
CloseLibrary(IntuitionBase);
}

/* end of Colorbench.c */
```

### NORMALBENCH - C nyelvű rutin

```
#include <intuition/intuition.h>
```

```
struct Screen *Scr;
struct BitMap *bm;
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct GfxBase *GfxBase;
```

```
#define WIDTH Scr->Width
#define HEIGHT Scr->Height
#define DEPTH bm->Depth
```

void main()

```
{
  if((IntuitionBase = (struct
    IntuitionBase *)
    OpenLibrary("intuition.library",
    32)) ==
    NULL)
    exit(100);
```

```
if((GfxBase = (struct GfxBase *)
    OpenLibrary("graphics.library",
    32)) ==
    NULL)
    exit(200);
```

```
Scr = (struct Screen
*)OpenWorkBench();
if(Scr == NULL)
    exit(300);
```

```
bm = Scr->RastPort.BitMap;

if(DEPTH == 3)
{
  FreeRaster(bm->Planes[2],
    WIDTH, HEIGHT);
  DEPTH = 2;
  RemakeDisplay();
}
```

```
CloseLibrary(GfxBase);
CloseLibrary(IntuitionBase);
}

/* end of Normalbench.c */
```

Nos, ennyit az ősz kezdetén, várjuk tehát leveleiteket, miről szeretnétek olvasni az Amiga felhasználói rovatban.

-Gumiboy-



# A C64 ÉS AZ INTERNET

**InterNet.** Sokan lelkapják a fejüket erre a szóra, jópáran érdeklődve figyelnek, mások pedig sietve elmenekülnek, vagy lelháborodottan tiltakoznak, hogy mit keres ez a 'PC-centrikus' hálózat egy tisztán Commodore-os lapban. Ez nem teljesen igaz. Valóban jórészt PC-kon keresztül 'láthatunk rá' erre a világra (mert igen, ez egy külön világ), de ebben az esetben a PC csak egy eszköz, s mint tudjuk, a cél szentesíti az eszközt.

Először kisső mélyedjünk bele az InterNet alapvető fogalmaiba, hogy később, a cikk érdemi részében ne akadjatok el egy-egy ismeretlen szót látva.

Szertó a világban többszáz ezer, a Net-be (hívjuk így, röviden) kötött számítógépen, ill. számítógép-hálózaton létesítettek a felhasználók olyan adatterületeket, amelyeket bárki könnyen elérhet, akinek valamilyen módja van a Net-tel való kapcsolatteremtésre. Ezeket a területeket nevezzük **site**-oknak. Úgy képzeljétek el ezt az egész dolgot (hogy egy kissé gyermeketeg példával éljek), hogy az Internet egy óceán, és abban vannak szétszórva a szigetek (a site-ok), melyek közvetlen kapcsolatban vannak egymással. Ennek a kapcsolatnak számos módja létezik, közülük egyik az FTP.

Mit is takar ez a rövidítés? FTP=File Transler Protocol, ami egy bizonyos adatmozgatási valósit meg az egyes gépek között; hogy érthetőbb legyen: ennek a segítségével szedhetünk le, ill. rakhatunk fel egy file-t a Net-re. A következő tudnivaló a site-ok egyik fontos jellemzője: ez adatvédelmi szint. Nem kapcsolódhatunk rá bármelyik site-ra, amelyikre akarunk, mert egy ilyen kapcsolódási folyamat első lépése az, hogy az adott site oprendszere kéri a felhasználó azonosítóját és a jelszót. Ugyebár nem valószínű, hogy az átlag user többszáz ilyennel rendelkezne (legalábbis a kezdeti időszakban, ekkor még annak is örülhetünk, ha van két-három account-unk). De szerencsére rengoteg site-on van olyan lehetőség, hogy egy bizonyos névvel és jelszóval bárki hozzáférhet a site-on tárolt adatokhoz (porsze nem mindenhez, hanem csökkentett jogosultságokkal). Az ilyen site-okat, ahol public (népi) belépési lehetőség van, elnevezték **Anonymous FTP site**-oknak. Lássuk a szavak jelentését: az FTP és a 'site' fogalmát már ismerjük, az **Anonymous** (névtelen) pedig azt jelenti, hogy a site területeihez mindenki hozzálérhet. Ilyen site-ok esetében a belépési procedura rendkívül egyszerű (és szinte mindenhol

ugyanaz), a következőképpen zajlik: miután létrejött a kapcsolat a gépünk és az adott site között, a username kérdésre 'Anonymous' legyen a válasz, a jelszóhoz (password) pedig be kell írnotok az o-mail címeteket. (Megj.: egyes site-okon 'Anonymous' helyett 'ftp'-t lehet/kell írni, jelszónak pedig nem kell a teljes e-mail cím, hanem elég az azonosító nevetek - az e-mail cím első része) Az ilyen site-okra belépve nyugodtan csomogézhetek a file-ok között, melyek lehetnek felhasználói utility-k, játékok, Windows alkalmazások (har-har.. 8), stb, stb... Mostantól a cikkben említett minden site-on Anonymous FTP site-ot kell érteni, mert számunkra csak ezek érdekesek.

Vögre elérkeztünk ahhoz a pont-hoz, hogy megmagyarázzam, mi köze van ennek az egésznek a C64-hoz, ill. az AMIGA-hoz. Az Internet-en ugyanis nemcsak PC-re és nagygépekre találhatunk programokat, hanem a Commodore szériákra is, méghozzá nem is keveset. (Innen főképpen a C64-ről lesz szó, mert nekem egyelőre csak ezzel kapcsolatban vannak tapasztalataim, de ha lesz érdeklődés a téma iránt, bele-mélyedhetünk az AMIGA-s részbe is, egyébként a következő dolgok az AMIGA-ra is hasonlóképpen vonat-



k o z n a k )  
Vannak olyan site-ok, amelyek a PC-s és nagygépes rendszerekre való ille-okon kívül tartalmazzak egy-két, vagy akár több száz C64 file-t, és vannak olyanok, amelyek kizárólag C64-gyel foglalkoznak! Utóbbiak jórészt a múlt évben alakultak, s ez is nagy mértékben elősegítette a C64 'második aranykorának eljövételét' (a '90-es évek elején levő stagnálás után ez valóban helytálló kilejezés).

Lássuk, milyen 64-gyel kapcsolatos ille-okat találhatunk ezeken a site-okon. Az első kategória meglehetősen lehangoló: **emulátorban futtatható file-ok**. Gondolom majdnem mindenki hallott már PC-n futó, a C64 működését emuláló (pontosabban emulálni próbáló) programokról, melyeket nem is egyszerűséggel, s találhatóan EMULATOR-oknak hívnak (megdöbbenő...) Ezeknek az elemzésébe most inkább nem mennék bele, mert nem szeretném, ha általam bővülne vulgáris elemekkel egyes fiatalok CoV-olvasók szókincse, de ha valaki nagyon érdekel, régebbi CoV-okban találhat információkat a témát illetően Dada mester 'tollából'. A következő kategória: különféle **szöveges (text) file-ok**, melyeket PC-s editor-okban olvashatunk el (vagy nem, de a lényeg, hogy PC-n!) Ezek sok érdekes információt tartalmazhatnak a C64 történelméről, jövőjéről (például egy ilyenből tájékozódhattunk először a Commodore csődjeléről és annak következményeiről is), lehetnek hardware leírások (pl., hogyan kapcsoljuk rá a laterunk kétgigas winyóját a jó öregre... Itt nem a papánkra gondoltam), de lehetnek akár lemezűjságok is (semmi program, csak a tiszta szöveg, erre a legjobb példa a C= Hacking, ami egy nagyon informatív diskmag).

Következzen a harmadik, s egyben utolsó kategória (ez a legnagyobb), ami főképp' közel áll a szívnkhöz, ugyanis ez tartalmazza a C64-en futtatható programokat. Íme címszavakban egy lista, hogy ne csigázzam tovább az érdeklődést: 1.játékok, 2.demók, 3.lemezűjságok, 4.lelhasználó programok,

5.grafikák, zenék, 6.egyéb. Ha valakinek valaha (s talán ebben a pillanatban is) az volt a gondja, hogy nem talál cserепartner-t, klubot, vagy egyéb programbeszerező helyet, s így, programok hiányában megunt, elavultnak érezte a 64-ét, akkor itt a lehetőség, hogy megtöltsd új stullokka a beporosodott diskbox-a! (hm, ez egy 'kissé' reklámszöveggé hangzik, de így van)

Nos, lássuk részletesebben az egyes pontokat:

**Játékok.** Két kategória van általában az egyes site-okon: régi játékok, -új játékok. Hogy mit jelent a régi és mit az új, azt általában 'site-ja válogatja'. Egy példa: vannak olyan site-ok, amiket egy-egy nemzetközileg is (el)ismert csapat vezet (ezek általában cracker csapatok, pl. Success+TRC, F4CG, stb). Ezek esetében 'regi'-nek számít az őnaposnál régebbi játék, új-nak pedig, amit előző nap fejeztek be a készítőik valahol Európában... A cracker-ek körében ez régen is így volt, mert nagyon gyorsan továbbították egymásnak a meglőrt anyagokat, de a Net segítségével ez még gyorsabbá vál(ha)tt. Azonban én nem a cracker-ok 'munkájának' meggyorsításáról szeretnék beszélni, hanem a Net-ről, vagyis térjünk vissza az íménti gondolatmenethez. Hogy egy még 'szolidabb' példát hozzak fel, a hálózaton megtalálható a 64-en megjelent összes játék... valahol. Pontos helyet nem ismerünk, mert ugye mondanom sem kell, hogy ez is az illegalitás fogalmakörébe tartozik... Tehát ha valahol a Net-en /GAMES alkönyvtárat találtok, az nagy valószínűséggel csak a játékok preview verzióit tartalmazza, így nem sértve semmilyen copyright jogokat. E kényes téma után térjünk át a legális oldalra:

**Demók.** Alapvetően itt is két kategória van, NTSC (amerikai) és PAL (zalaiövöi... khm, akarom mondani európai) rendszerre írt demók. Számunkra a második csoport a lényeges, de megnézhetitek nyugodtan az NTSC demókat is... utána még nyugodtabban fogjátok kikapcsolni a gépet, mert nemcsak a kép-

ernyő fog összekuszálódni (a két rendszer közötti frekvenciakülönbségből adódóan), hanem a demók minősége (stílus, design, stb) sem túlzottan élvezhető. Ennyit a yankee-kről... Ha valaki attól fél, hogy így lemarad sok demóról, annak hadd mondjak egy arányt a demók számát illetően: NTSC:PAL = 1:80 (tévedések elkerülése végett, ez nem a Gallup intézet lelmérése, egyszerű sacc.)

Attól függetlenül, hogy Magyar-honban nem igazán vannak demopartyk, Nyugat- és Észak-Európában azért még akad, és amint lemegy egy ilyen, azonnal rakják fel a Net-re az első pár helyezettet, így bárki akár már másnap megszerezheti a stullokát. Összehasonlításképpen, pl. egy Dániában tartott party-ról az anyag (jó esetben) egy hét alatt ér ide a hagyományos (levelezgetős) kontakthálón keresztül, míg a Net-en ha lassú a kapcsolat, félóra. Persze azt hozzá kell tennünk, hogy még át is kell vinni 64-re, ami elvisz egy kis időt, de még akkor is hatalmas a különbség. Ebből következik a Net egyik újabb előnye: ha valaki olyan megaswapporré akar válni, akinek mindig megvannak a legfrissebb anyagok. Itt a lehetőség. A következő kategória:

**Lemezűjságok.** Itt is hasonló a helyzet, NTSC-PAL lebontás, de ezeket nem is választják el igazán, mert ugyebár egy diskmag outlit-je nem zabálja úgy a rastertime-t, mint egy demo... Na, ezt még egyszerű, mert lehet, hogy valaki nem érti (nem nézek senkit 'rossz embernek', isten ments!), szóval a lemezűjság ugyanúgy elfut mindkét rendszeren (pláne, ha a készítő előreléfixálták.) Bár ez nem tartozik szorosán a témához, de elmondanám, hogy próbáljátok beszerezni a Driven c. diskmag számait... szinte saját gyermekúkként imádkoztok a 64-ről...

Ez egy NTSC mag. Sokan nem is gondolják, de rengeteg lemezűjság létezik 64-en, amelyek kisebb-nagyobb ponlással minden hónapban megjelennek... s ezek mind lelkerülnek a Net-re, ahonnan meg lelkerülhetnek a leme-

zettek. Azt hiszem, már a cikk eddigi részéből is kiderült, hogy nincs is annyira meghalva ez a 64... ugye?

**Felhasználói programok.** Másolótól kezdve a különféle tont-, sprite-, stb. editorokon keresztül a komplett egy-, kétoldalas tooldisk-ekig minden.

**Grafika, zene.** Rengeteg rajzó-lóprogram, grafikai utility-k, screenshot-ok játékokból, vagy lehetnek egy-egy democompo díjnyertes képei is, s olyamatosan bővül a választék, ugyanis a Net-en nem telik el egy olyan nap sem, hogy valamelyik 64-es site-ra ne töltőnének fel valamilyen stultok. A zenei részre ugyanez igaz. DMC-k, JCH-playerok, egyéb odilorok, rengeteg sample és egyfajta zenoarchívum is létezik egy-egy site-on, ahonnan letölthettek például régi kicker Maniacs ol Noise zenéket, vagy amit akartok. Egy érdekesség (azoknak, akik loglalkoznak 64-en zajcsiholással): a Net-en az összes DMC lent van, az elsőtől a V5.1-es verzióval bezárólag (bár elég régen elterjedtek ezek swap útján is, de talán valaki még mindig egy régi verzióval küszködik, neki jó hír). Utoljára maradt az **Egyéb** kategória, ebbe tartoznak azok a dolgok, amik az eddigiekbe nem fértek bele (ki gondolta volna...), pl. slideshow-k, music collection-ök, stb.

Nos ennyi volt az ismertető (még jó, hogy nem írtam egy 'részletes' leírást, ugye?), mindenki keresse meg az állát a padlón, installálja vissza, utána meg üljön le, mert sajnos most jön az élet sötét oldala.

**Mire van szükséged, hogy ezek a stuffok eljussanak a gépedbe?** A legelső és egyben legfontosabb: egy Internet elérés (account). Enélkül ugye maximum a Vizművek helyi hálójából tudhatod meg, hogy éppen ki lopja ki a vállalat szemét... Lehetséges esetek: ha egyetemista, vagy főiskolás vagy, akkor általában nincs gond, ott biztosítanak Net-elérést (Mikéne?!? - Bokros), ha nem vagy az, min. két további lehetőség van: vagy kifizetsz havi 3-4 ezer ruppót + telefon-

számla és boldog nelsurfer vagy, vagy keresel egy olyan delikvenst, akinek van (valami egyetemista haver), és megkéred, hogy ahelyett, hogy a már így is többszáz megás szexkép gyűjteményét növelje a Net-en való kotorászással, néha szedjen le neked egy-két demót. Ha a Net-access már megvan, jöhet a következő leltétel:

**szükséged lesz a következő hardware-re:**

-egy Commodore drive (1541,1541/II),-egy PC, ami rá van kötve a Net-re,

-egy kábel, amivel összekötöd a drive-odat a PC-vel (semmi különös, egyszerű Serial <—> LPT1 kábel, majd erről bővebben).

**Szükséged lesz a következő software-re:**

-egy PC-n futó, PC - C64 közötti adatátvitelt és -konverziót megvalósító program. A lehelő legjobb, ami létezik, a **Star Commander**, amit egy hazánktia fejleszt, név szerint Kovács Balázs (JOE/STA). A program freeware, vagyis a szerző nem akar rajtatok nyereszkedni, ezért teljesen ingyen lemásolhatjátok az SC legújabb verzióit. A program telepítése és működése a Norton Commander mintájára készült (amit valószínűleg mindenki ismer), ezáltal is a könnyű kezelhetőségre törekedve. Itt tenném hozzá, hogy a lent említett kábelhez szükséges minden dokumentáció megtalálható a Star Commander helpjében, az elkészítési költség pedig minimális.

Íme a beigért lista a C64-gyel toglalkozó FTP-site-okról (a lista korántsem teljes, de ezzel már elindulhattok): **pitel\_inx.libk.hvu.nl**: holland site, az 'üzemeltető' a C64 világ egyik legismertebb cracker-csapata, a Success+Trc. Mindenképp van rajta, a legfrisebb anyagokkal, hírekkel, vagyis ez a silo a Heaven.

**bbs.cc.unilud.it**: F4CG site, szintén sok stultal, csak kicsit lassú, mert egy sz\*r 386-on fut.

**ftp.giga.or.at**: Itt is sok minden van, legnagyobb azonban a demógyűjtemény. A TPau csapat site-ja, elég gyors, mert szinte a szomszédban van, Ausztriában.

**ftp.cs.tu-berlin.de**: ez a PADUA 'lennhatósága' alatt van, nagyon szépen rendszerezettek a dolgok, csak hát sajnos elég lassú (persze ez relatív, mert pl. hétvégén, egy 14400-as modemmel semmi sem mondható lassúnak...)

**ftp.inf.bme.hu**: gondotom nem nehéz rájönni, hogy ez egy magyar site, a csapat pedig a Delta System. Érdekes anyagok.

**frodo.hiof.no**: ezt biztos sokan fogják látogatni, ugyanis itt van a legnagyobb játékgűjtemény. Főleg emulátor alá konvertált stultok, de semmi gond, mert számos program létezik, amivel vissza lehet őket alakítani a 64-gyen is emészthető formátumba. A Star Commander ezt is tudja, hiszen az egyik fő funkciója, hogy lehet vele C64-ről emulátorba konvertálni a programokat (bár én inkább az ellenkező irányban használok).

**ftp.funet.fi**: minden szinte szinte minden... az egyik legnagyobb észak-európai site (linn), a 64 divízió csak egy porszemnyi része a teljes adatterületnek és még így is alig lehet végignézni. El lehet képzelni, hogy akkor mekkora lehet a teljes site kapacitása... Elég nagy az AMIGA-s gyűjtemény is.

Végül egy tanács, mindenhol a /pub/c64 directory-t keressétek, általában ott vannak a 64-es dolgok (kivéve, ha nem, de úgy is találhat rá valahol egy utalást) Sok sikert a stultvadászalhoz!

Ha lesz rá igény, tolytathatjuk a témát egyéb C64-Amiga vonatkozású Internet lehelőségekkel (mert még sok van!) Ha valakinek valamilyen kérdése van a témát illetően, a köv. e-mail címen érhet el: **gergely@iit.uni-miskolc.hu**.

Na isten áldjon benneteket!

VIC of COMA

(Az esetleges tévedések elkerülése végett, e cikk szerzője nem egyezik meg a CoV levelezési rovatában többször nyilvánosságot kapott egyénnel.)

## APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

### Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

**Kereskedelmi jellegű hirdetések:** Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postai úton mellett cégeknél a telephelyet

(üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet a belső reklám- és hirdetési tevékenységről).

### Egyéb szolgáltatások:

**Expressz** (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

**BOLD szedés** (vastagított betűkkel): 50 % felár;

**ITALIC szedés** (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat az impresszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díjbelizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: **COMWARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.** Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekk-másolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg belizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.

### C64 software

C64 játék és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és választóborítékot kérek. Levél cím: **Bátor Lajos, Budapest, XIX. Corvin Krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35**

C64 eredeti játékok 100/disk, felhasználói 200/disk. Számlázók, nyilvántartók, oktatók stb. Válaszborítékért lista. **Földes Jánosné,**

Szolnok, Markotányos u. 20. 5000 Tel.: 56/420-544

Csákö Norris! 64-re legújabb programok cseréje lemezen. Megéri!!! **Garamvölgyi Gábor, Pécsvárad, Vár u. 31. 7720 (Tel.: 06-72 465-755)**

C64-en kazettán eladók eredeti programok: **Rastan Saga, R-Type. Plintér Balázs, 2030 Érd, Petőfi S. 113. Tel.: 23-365-106**

C128/64-es Commodore gépre rengeteg programot kínálok fel cserére, kazettán és lemezen. Cím: **Járóka László, 1576 Budapest Pf.:102**

### C64 hardware

Eladó 1 éves alig használt, megkímélt állapotban lévő C64/II. + 1541/II. + Commodore magnó + joystick, lemezek, kazetták + gyorsító-másoló cartridge 13.000,- Ft-ért. **Tolnai Károly, Budapest XI., Szabolcska M. u. 16/a. Tel.: 1 655-335**

Sürgősen eladó egy jó állapotban lévő C64, monitorral, 1541 II-es floppyval, lemezekkel. Irányár: 30.000,- Ft. Cím: **Bakó Dávid, Tiszabura, Bán S. u. 2/a 5235. Tel.: 56/355-263**

Sürgősen eladó C64-es számítógép + floppy + 100 db lemez + magnó + kazetták + nyomtató. Irányár: 50.000,- Ft. Tel.: (49) 313-830 **Ádám Szabolcs**

Eladó egy C64, floppy + 150 lemez (3M-es), lemeztartó, magnó + 35 kazetta, 4 joy, cartridgeok, gyári lemezek (Newcomer, Gonosz Herceg stb.), rengeteg szakirodalom: 25.000,- Ft. Cím: **Kollár Csaba, Böhönye, Bethlen G. u. 58. 8719 Tel.: (85)-322-172 (egész nap)**

Eladó C64/II. /resetgomb/ + 1541 floppy /párhuzamos port, write protect/ + datasette + grafikus printer /NLQ/ + Action 7.0/Atomic power cartridge /leírással/ + Epromégető + Eprombank /leírással/ + 100 db-os lemeztartó + 6 db joystick + tartalék kábelek, tápegység. Irányár: 55 ezer Ft. Érdeklődni lehet: **Fetter János, 2316 Tótkál, Kossuth L. u. 2. Hétköznapi: 16h-tól, hétvégén; egésznap.**

Eladó egy garanciális 1541/II-es drive + 240 db lemez C64-re, tele 12000,-Ft-ért, egy hibás C64/II-es gép 2600,-Ft-ért, 2 db cartridge együtt 1400,-Ft-ért. Érdeklődni levélben: **Kliss Csaba, 5200 Törökszentmiklós, Dólibáb út 44. Sürgős!**

Eladó újszerű állapotban egy C-64 II-es számítógép és 1541 II-es floppy meghajtó drive. Együtt az irányár

15000,-Ft. **Báder Zoltán, 2011 Budakalász, Pacsirta u. 6.**

Eladó 1.5 éves alig használt megkímélt állapotban lévő C64/II. + magnó + 25 kazetta + másoló cartridge + joystick + szakirodalom. Irányár: 8.000,- Ft. Cím: **Marostfalvi Zoltán, 8800 Nagykanizsa, Hevesi Sándor 1/B. Tel: (93) 320-739**

### Amiga

Eladó Amiga 1200, turbókártya, 270 Mb HDD, 4Mb Simm ram, külső drive külön-külön is, vagy PC-re cserélhető. Érd.: **Finta Csaba, 8100 Várpalota, Liliom u. 12.**

Amiga 1200 vagy Amiga 500 számítógépet keresek. Áránlatokat telefonon kérek. **Csernák Zoltán: 256-17-40**

Amiga-hoz 5.25"-ös külső drive olcsón eladó! Áránlatokat a következő címre vagy telefonszámra kérek: **Fekete Gábor, 4700 Mátészalka, Fellegvár köz 13. Tel.: /06-44/ 313-663**

Eladó Commodore Amiga 500 Plus. RGB színes monitorral, lemeztartóval, egérrel, 2 db. joystick-kal és rengeteg újsággal (CoV, 576 Kbyte, C-Mánia) Cím: **Spillenberg György, 2254 Szentmártonkúta, Oregszőlő dűlő HRSZ-2358/13.**

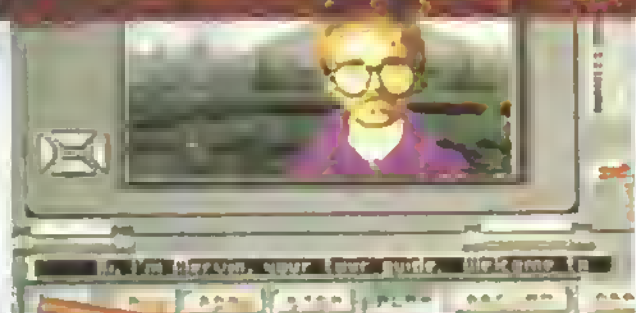
Kedvenc AMIGA 1200-esem korban hozzáillő winchester társaságát keresi. (170 MB-öség löloittiek előnyben!) **Kovács János, 5516 Kórósladány, Baross u. 9/1**

Eladó Amiga CD32, 5 lemezzel (Microcosm, Rise of the Robots + joystick + újságok) 38000,- Ft-ért. CASIO VDB-100 pixelképernyős karóra új elemmel 9000-ért. Érd.: **Daneluszkó Zsolt, 4400 Nylregyháza, Rajk L. u. 38.**

Eladó egy PHILIPS CM8833-II típusú sztereó színes monitor Amigához 21000,-Ft-ért. Cím: **Kádár Zoltán, 1113 Budapest, Bartók Béla u. 92-94 A lp. V/38**

**COMMODORE  
GYORSSZERVÍZ  
Budapest, 175-10-24  
Direkt telefon:  
(06-20) 348-246  
XT/AT tápegység  
javítás és  
VIDEO  
szervizelés is!**

## MEGA TRAVELLER 2



## SPERIS LEGACY



## DIE NORDLANDER



## SUPER STREET FIGHTER II



## PAWS OF FURY



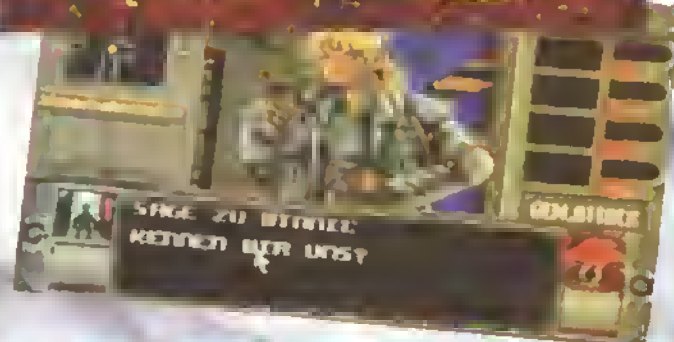
## TURBO TRAX



## RALLY CHAMPIONSHIP



## WHALES VOYAGE II



## SIMON THE SORCERER 2



# AMIGA NEWS



AMIGA témában még mindig a csúcson!



ACOMP BUDA Szaküzlet

Budapest,

XII. Királyhágó u.2. 1125

Tel./FAX: 156-6790

